ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER

Eremitens hemlighet

brandt



Mikael Sundvall

Eremitens hemlighet



Konstruktion

Mikael Sundvall

Design och illustrationer

Niklas Brandt



Äventyrstestare
Jörgen Karlsson, Mikael Sundvall,
Henrik Viklands och Per-Erik Wikström

http://www.spelaroll.net/medusagames

Förord

Jag har aldrig varit särskilt förtjust i äventyr där intrigen kretsar kring blockader mellan olika handelshus eller konspiratoriska maktspel inom kungafamiljer. Sådana historier anser jag vara alltför nutidsbetonade och tråkiga för att vara intressanta att rollspela kring. Det var således med bävan jag såg vad som började hända med Drakar och Demoner i slutet av 80-talet. Stora kampanjmoduler, med utförliga beskrivningar av ointressanta länder och deras statsskick, ersatte klassiska äventyr som *Spindelkonungens pyramid*, *Dimön* och *Döda skogen*. Som en följd av detta gav jag helt upp rollspelandet och trodde aldrig mer jag skulle röra vid en åttasidig tärning.

Döm om min förvåning när jag höll den sjätte upplagan av Drakar och Demoner i min hand. Jag förstod genast att Riotminds återvänt till spelets rötter och anammat den mer sagobetonade berättarstilen när man uppdaterade rollspelet för 2000-talet. Efter att noggrant ha gått igenom den nya upplagan fylldes jag av sådan inspiration att jag kände mig tvingad att skapa ett äventyr för att prisa denna återgång till skogens mystisk.

Förövrigt är äventyret tillägnat Charlton Heston, en man vars osvikligt levererade rollporträtt av vredesfulla män i diverse episka mastodontfilmer aldrig upphör att förvåna.

Mikael Sundvall oktober 2001

Bakgrund

Legenden förtäljer att den skrevs av de gamla, Faustus ex Morbidius, grovt översatt; ”De dödas bok”. Syftet med boken är för evigt höljt i sagans dimmor men vad man med all säkerhet vet är att den innehöll ondskefulla besvärjelser med förmågan att öppna portaler till både tid och rum. Många var de lärda män som försökte tyda de uråldriga orden och tämja dess mystiska vrede. Endast ett fåtal lyckades tränga in djupt nog för att förstå delar av dess mörka dogmer. Men de tvingades alla betala förmörkelsens eviga pris. Bokens vrede upptog deras sinnen och de dömdes till ett liv i ondskans tecken. De lärda började sakteligen förstå, det som man länge anat, att boken ej var ämnad för de dödliga. Ett enhälligt råd beslöt att förpassa boken och dess hemligheter till en evig vila djupt under Månslottet i Kardiff.

Oceaner av tid förflöt och minnet av dess vrede förpassades till legendens dimmor.

Gudarna hade dock andra planer för den blasfemiska skriften. Som en del i deras makabra spel lät de en ond och livshatande trollkarl finna boken. Trollkarlen hette Vindskägge och då han var nästan lika ond som boken själv blev han absorberad av dess hemligheter och ägnade åratal av studier för att tygla dess vrede. Han lärde sig besvärjelser som lät honom kasta skoningslösa oväder, formler som gav honom kontakt med sedan länge döda härförare och förbannelser så djävulska att självaste Kung Leopold skulle blekna.

Trots att Vindskägge endast lyckades lära sig en bråkdel av bokens hemligheter fann han också en profetia gällande en specifik plats. En liten by omnämnd som Signedal skulle någon gång i framtiden byggas i en dalgång vid Smaragdhavet och där hysa boplats åt en vacker ung kvinna kallad Alinda. Den som äktade Alinda till fru förutspåddes möjligheter att tränga än djupare in i bokens hemligheter. Problemet var bara att profetian endast skulle uppfyllas om brudens far godkände att bruden lämnades bort. Besatt av tanken att uppfylla denna profetia och därmed bemästra än mörkare besvärjelser reste Vindskägge land och rike runt för att hitta den specifika byn. Vindskägge hade tur, byn existerade och den vackra jungfrun Alinda var i allra högsta grad levande. Problemet var bara att må hennes fader, borgmästare Tordvald, ge bort hennes hand. I detta fall till en ondskefull trollkarl. En vredesfull man lika elak som han var ful.

Vägen där normala friare försöker vinna en flickas gunst med hjälp av blommor och ljuva ord visste Vindskägge inte var lämpad för honom. Han valde istället raka motsatsen; elakheter och hot. Utan att visa sig rent fysiskt började Vindskägge terrorisera byn med hjälp av förbannelser hämtade ur ”De Dödas Bok”. Som de flesta andra onda män saknade inte heller Vindskägge lärjungar och trogna följeslagare. I Signedal lyckades han förmörka sinnet på en gerbanispräst som hjälpte honom att i lönndom placera ut hotfulla meddelanden till borgmästaren där han varnade för allt mörkare förbannelser om inte dottern lämnades bort. Sedan tidigare hade han också övertygat ett större följe skogstroll att stå vid hans sida. Den första förbannelsen han lät angripa byborna med var ett ihållande regn som han skoningslöst lät regna över byn och ett stort område i dess närhet. Den livsnödvändiga åkermarken förvandlades till en tjock lervälling och svält utbröt i byn. När inte det räckte för att få borgmästaren på fall lät han också en förbannad pestsmitta sprida sig bland djuren i byn. Trots att merparten av kreaturen insjuknade och dog räckte inte heller det för att borgmästaren skulle ge vika och lämna bort sin dotter. Vindskägge började bli desperat och inledde förberedelserna för en av bokens mörkaste besvärjelser, Necromantica Rabiatus; återuppväckelsen av de döda.

Det var i denna mörka stund som ödesgudarna än en gång kastade tärningarna och lät nya vindar blåsa in över deras spelplan. Denna gång var spelpjäsen en vis gammal eremit vid namn Bortak. Förutom att han tjänade ljuset och godheten var han också en magiker som bar på många visdomar. Med hjälp av sin vishet och list lyckades han stjäla ”De Dödas Bok” från den ondskefulle trollkarlen. Vindskägge blev utom sig av vrede då han förstod vad som skett. Hur skulle



boken kunna återtas? Han förstod att han inte skulle kunna förmå sina skogstroll att ta tillbaka boken. De var nämligen allt för rädda för den mäktige man som ostört lyckats bryta sig in i deras hem och mitt framför ögonen på dem stulit deras herres bok. Själv fruktade han också eremitens magiska krafter då han genom en skälvning i kraften tyckte sig få en kännedom om dennes storhet.

Det är i denna häxkittel av besatthet, förräderi och vrede som en grupp intet ont anande äventyrare stiger in…

Handling

Här presenteras en sammanfattning över äventyrets handling och olika kapitel. Denna kortfattade beskrivning är tänkt att ge spelledaren en grov överblick över de viktigaste händelser som driver rollpersonerna vidare in i äventyret. Observeras bör dock att dessa händelseförlopp inte på något sätt måste följas slaviskt utan mer är tänkt att ledsaga den oerfarne spelledaren under genomläsning och förberedelse av äventyret.

Kapitel 1 Mötet med Malt

Äventyret börjar med att rollpersonerna färdas genom landet Valucien. Under de närmast gångna dagarna har regnet öst ned men denna dag tittar solen äntligen fram. Idyllen bryts dock av ett de finner en avsvimmad pojke som blöder från ett sår i pannan. Efter att de (förhoppningsvis!) fått honom att kvickna till presenterar han sig som Malt, son till borgmästare Tordvald. Han berättar att han måste ha svimmat när han halkat på en sten och ber dem följa med till sin hemby så att fadern kan tacka dem ordentligt för att de hjälpte honom.

Kapitel 2 Den sargade byn

Malt leder rollpersonerna ned till sin hemby Signedal som visar sig vara svårt sargad av de gångna veckornas regn. Åkermark är förstörd och de flesta hus har deformerats som följd av lervällingen de nu vilar på. På borgmästarresidenset möts de av borgmästare Tordvald som tackar dem för att de räddat hans son. Han berättar att en elak trollkarl med hjälp av onda besvärjelser har plågat byn och dess invånare. Trollkarlen har via hotfulla meddelanden försökt tvinga borgmästaren att lämna bort dennes dotter Alinda som fru till honom. Tordvald har dock vägrat lämna ifrån sig sin ögonsten och ber rollpersonerna om hjälp att hitta och förgöra den mörke magikern. Han vet dock inte var man kan finna honom men berättar att för länge sedan levde en eremit i Haldorskogen som brukade hjälpa människor när de var i nöd. Han tror att eremiten fortfarande är vid liv och ber rollpersonerna att söka upp honom för att be om dennes hjälp. Vad inte borgmästaren känner till är att eremiten redan ryckt ut till undsättning. Han har nämligen stulit den magiska bok som den onde trollkarlen Vindskägge använt sig av för att plåga byn.

Kapitel 3 Haldorskogen

I detta kapitel beskrivs Haldorskogen. Förutom möten med en rad mer eller mindre intressanta individer i denna skog utspelas också huvuddelen av äventyret här.

Kapitel 4 Brickor i ett spel

Rollpersonerna kontaktas på telepatisk väg av den lömske trollkarlen Vindskägge. Detta är samme man som plågat byn men utger sig nu för att vara den gamle eremit de söker efter. I Signedal har han nämligen en lojal undersåte i Gerbanisprästen Tarkan. Denne har i förväg ridit till Haldorskogen för att rapportera till sin herre om rollpersonernas uppdrag. Vindskägge är i själva verket rädd för den mystiske eremit som stulit hans bok och hoppas att genom ett lömskt ränkspel istället kunna sända ett gäng godtrogna äventyrare i hans ställe. Vindskägge leder rollpersonerna till en övergiven jaktstuga där han förklarar att orsaken till förbannelserna som regnat över byn härrör från en ondskefull bok kallad ”De Dödas Bok”. Den som använder sig av den mörka bokens besvärjelser är enligt honom den elake magikern Bortak. Han ber rollpersonerna att förgöra Bortak och ta boken för att sedan föra den till honom så att han kan förstöra den.

Kapitel 5 Den oskyldiges pris

Med hjälp av Vindskägges vägbeskrivning hittas Bortaks boplats, ett ihåligt träd, djupt beläget inne i skogen. Då rollpersonerna inte vet att Bortak egentligen är den riktige eremiten de söker efter kan förvirringen bli total i detta kapitel. Händelserna som följer kan leda till en rad olika scenarier beroende på rollpersonernas handlingar. Kanske dödar de den oskyldige eremiten Bortak och tar boken för att föra den till Vindskägge eller så genomskådar de Vindskägges lömska plan och blir istället vänner med Bortak.

Kapitel 6 Förvillelser

Beroende på rollpersonernas agerande i föregående kapitel tar sig detta kapitel olika vändningar. Ger de tillbaka boken till Vindskägge i tron att han ska förstöra den tackar han för gärningen och drar sig tillbaka till sitt gömda slott för att där återuppta sina lömska planer. Avslöjar de däremot Vindskägges onda planer och föresätter sig för att dräpa honom flyr han till sitt slott då han i förväg tagit till försiktighetsåtgärder som underlättar hans flykt. Hur än händelserna utvecklar sig kommer rollpersonerna tillslut att förstå att Vindskägge lurat dem då de nås av bud att borgmästarens dotter och Gerbanisprästen Tarkan försvunnit. Vindskägge är nämligen så desperat att han, med hjälp av den lojale Tarkan, kidnappat Alinda och ämnar göra henne till sin fru utan faderns medtyckande som profetian egentligen krävde. Med eller utan ”De Dödas Bok” och borgmästarens tillstånd hoppas han bli en mäktigare magiker genom att gifta sig med Alinda. Borgmästaren ber rollpersonerna att rädda hans dotter och genom att undersöka prästen Tarkans hus eller jaktstugan där de först träffade Vindskägge finner de spår som leder till hans slott.

Kapitel 7 Attacken mot Stillhetens slott
Rollpersonerna beger sig iväg mot Vindskägges hemvist, Stillhetens slott, för att en gång för alla stoppa hans planer. Slottet vaktas av Vindskägges följe av skogstroll och för att ta sig in och hindra vigseln krävs en tapper strid i det gamla slottets katakomber. Slutligen når de den onde trollkarlen i färd med att äkta sin brud och en dramatisk slutstrid kan ta vid.

Kapitel 8 Hjältars fest
Rollpersonerna har utplånat Vindskägge och därmed stoppat hans lömska planer. Vid återkomsten till byn bjuds de på en fest där de hyllas som hjältar. Om Bortak fortfarande är vid liv dyker han också upp lagom till festen och håller ett fint tal. Äventyret är slut.

Råd till spelledaren

Innan du som spelledare låter din spelargrupp kasta sig in i detta äventyr bör du beakta följande råd.

Äventyret är anpassat för 3-5 spelare men ändras med fördel efter just din spelargrupps styrkor respektive svagheter. Är exempelvis rollpersonerna mycket erfarna kan du som spelledare höja de fientliga spelledarpersonernas antal och stridskapacitet. Är rollpersonerna istället mycket svaga eller spelas av spelare som ogillar rollspelets närmast obligatoriska stridsmoment kan istället tonvikten läggas på äventyrets problemlösningar. Vidare bör då även skogstrollens antal i kapitel 7 decimeras kraftigt.

Egenskapsvärden för intressantare personer finns, om inte annat anges, beskrivna i anslutning till den plats där individen figurerar i. Saknas beskrivning för någon person som omotiverat får en större roll i äventyret än det var tänkt från konstruktörens sida är det upp till spelledaren att hitta på dennes egenskapsvärden.

Trots att namn på olika länder och städer flitigt figurerar i äventyret är det tänkt att kunna utspelas i vilken spelarvärld som helst; Trudvang, Ereb Altor, Gator eller spelledarens egen. Namnen finns endast där som en stämningshöjande faktor och påverkar inte äventyret i sig.

Personligen tycker jag att det är oerhört roligt med en massa sidospår som på intet något sätt för handlingen framåt. Delar du och din spelargrupp inte denna uppfattning kan de slumpmässiga mötena i kapitel 3, som är relativt omfattande, med fördel strykas ur äventyret. De är dock väldigt intressanta ur rollspelsmässiga perspektiv och kan sålunda användas som uppslag till andra äventyr.

Då en stor del av intrigen bygger på att rollpersonerna ska bli lurade bör du som spelledare verkligen öva på ditt skådespelarregister. Spela den onde Vindskägge som en snäll gammal farbror och den godhjärtade eremiten som en arg enstöring. Försök också tillföra djup och komplexitet hos mindre viktiga personer och platser i äventyret. Detta medför att spelarna hela tiden kommer ha en känsla av att de är på väg att missa något viktigt om de inte har ögon och öron med sig.

Text skriven i gråa rutor är tänkt att ordagrant läsas upp för spelarna. Tycker du att ”redogörelser” av detta slag förtär spelstämningen eller får äventyret att kännas stelt kan du lika gärna beskriva situationen med egna ord. Många gånger kan det exempelvis vara trevligare att rollspela fram en dialog mellan rollpersonerna och en spelledarperson som har något viktigt att förtälja istället för att använda sig av en färdigskriven text.

Likt andra äventyr till Drakar och Demoner 6 bör detta också genomsyras av en mystisk sagostämning. Skogarna är gåtfulla väsen, sagodjuren kan prata, prinsessorna är vackra, mjölnarpojkar blir kungar, trollen är hemlighetsfulla och alla man möter tycks vilja ha hjälp med något eller ställa mystiska gåtor.

Slutligen ett tips om stämningen vid spelbordet; slå av alla mobiltelefoner, prata inte om motorcyklar och när folk börjar gäspa; avbryt spelet och fortsätt en annan dag.

Må bäste man vinna…

Kapitel 1. Mötet med Malt

- DÄR ETT FASANSFULLT ÖDE BEVITTNAS OCH EN UNG POJKES LIV RÄDDAS -



Inledning

Detta äventyr kan egentligen inledas på vilket sätt som helst men om rollpersonerna inte deltar i någon sorts episk kampanj rekommenderas följande inledning:

Under de tre senaste dagarna har ni färdats genom västra Valuciens skogsområden där ett sällsynt ihärdigt regnoväder har plågat er under hela resan. Skogens barkbeklädda golv har i det närmaste förvandlats till en lervälling som fått varje steg att bli ett kraftprov värdigt självaste Storme. Denna morgon vaknade ni dock av att solens strålar äntligen tittade fram genom skogens lövverk. Ni började åter fyllas av hoppet att nå ert mål innan månen fullbordat sin gång. Som många andra vandrare ämnar ni också besöka Soltemplet i Kardiff, ett av Trudvangs tolv underverk, för att beskåda det glimmande fenomen som inträffar då solens strålar träffar dess västra torn.

Ni är således på väldigt glatt humör, skämtar och drar er till minnes historier som den om bonddrängen som utmanade er på envig efter att ni förolämpat hans husbonde vid vadslagningsbåsen i Serevaal. Minnet av den enögde riddaren i Savas tempel får också era munnar att le.

Plötsligt bryts idyllen av ett gällt skrik i panik. Någon är i fara.

Då rollpersonerna säkert är väldigt hjältemodiga försöker de genast finna den nödställde. Bakom ett buskage hittar de ett område av skogen som de gångna dagarnas regn mer eller mindre har förvandlat till ett träsk. Några meter ut i sankmarken ser de en krampaktigt viftande arm som sticker upp ur dyn. Någon håller på att sväljas i den lömska slamgrytan.

Kvicktänkta rollpersoner kommer säkerligen försöka kasta ut ett rep, fälla ett träd eller utföra likartade räddningsmanövrer för att rädda den nödställde. Låt gärna spelarna slå några passande färdighets- eller grundegenskapsslag under räddningsaktionen så att de verkligen får känslan av att det hänger på dem om den nödställde skall överleva. Hur de än gör kommer de dock inte att lyckas rädda personen som istället förpassas till den eviga lergravens djup. Personen som drunknade i träsket var ett av Vindskägges skogstroll som förirrat sig när han var ute på spaningsuppdrag åt sin herre. Händelsens enda funktion för äventyret, förutom att ge det en dramatisk inledning, är att få paranoida spelare att ana någon mystisk hemlighet eller konspiration som kommer rullas upp i äventyrets slutskede. Detta stämmer givetvis men har ingenting med denna incident att göra.



Borgmästarsonen

Då rollpersonerna inser att de inte kan göra mer för att rädda den olycksdrabbade personen finns inget annat att göra än att fortsätta färden. Efter tio minuters vandring möts de av nästa mystiska händelse. Vid ett träd ligger en pojke i sjuårsåldern. Han blöder ymnigt ur ett sår i pannan och verkar vid en första anblick helt livlös. Han visar sig dock bara vara avsvimmad och vaknar upp inom några minuter om någon lyckas med färdigheten Första hjälpen. Misslyckas slaget vaknar han självmant upp efter en halvtimme. Lämnar rollpersonerna pojken åt sitt öde är de så genomruttna att de inte annat förtjänar än att en vredesfull jätte anfaller och dödar dem.

Vid uppvaknandet verkar pojken först väldigt rädd. När han märker att rollpersonerna inte vill honom något ont berättar han att det sista han minns var att han lekte här ute i skogen. Kanske halkade han på en sten och föll så olyckligt att han svimmade. Vidare kan pojken berätta att han heter Malt och är son till borgmästare Tordvald. Hans pappa har egentligen förbjudit honom att leka i skogen men då det var första dagen på väldigt länge som solen tittade fram kunde han inte låta bli. Han vill att rollpersonerna ska följa med honom till hans hemby Signedal så att hans pappa kan tacka dem ordentligt för att de ”räddat” honom. Han känner sig också lite för yr och rädd för att vilja gå tillbaka till byn ensam. Vill rollpersonerna inte hjälpa Malt hem inträffar även denna gång händelsen beskriven i slutet av stycket ovanför.

Malts teori om vad som hände honom är helt korrekt. De blöta stenarna han lekte vid var alldeles för hala för en sjuårig borgmästarson.

Färden till Signedal

Den av rollpersonerna som har högst spiritusvärde får under vandringen en förnimmelse om att något är underligt med Malt. Personen kan dock inte sätta fingret på vad. Känslan är inte så dramatisk som det kan verka utan bottnar helt enkelt i att Malt fortfarande är lite yr efter fallet och således något frånvarande. Om spelledaren är på humör att ytterligare förstärka mystiken kring den lille gossen kan Malt sjunga på följande ramsa:

Ett, två – min hatt är grå
Tre, fyr – gamla Fi hon syr
Fem, sex – böna hjälp mig väx
Sju, ått – valde dras med lott
Ni, ti – den som…

Här avbryter Malt tvärt sin sång och tittar på rollpersonerna som att han råkat yppa en väl förborgad hemlighet. Sången är dock bara en vanlig barnramsa och den plötsliga avbrytningen beror helt enkelt på att Malt inte minns slutet på versen.

Om någon försöker samspråka med Malt svarar han artigt på de frågor han kan tänkas veta något om. Han vet däremot inte mycket om fasorna som drabbat byn de senaste veckorna utan kan endast berätta att det har regnat väldigt mycket.

Med hjälp av Malts vägvisning färdas sällskapet vidare genom leriga skogsstigar och når efter ett par kilometer fram till en större väg som leder ut ur skogen ned genom en dalgång. I dalgången kan de på håll se spridd bebyggelse. Malt förklarar att detta är Signedal, hans hemby.



Kapitel 2. Den sargade byn

- DÄR EN BEKYMRAD BORGMÄSTARE FINNER HOPP OCH ETT RÅD FATTAR ETT BESLUT -



Ankomsten till Signedal

När rollpersonerna kommer in bland bebyggelsen kan de tydligt se att regnet satt sina spår även över denna by. Åkermarken har förvandlats till en trögflytande lervälling och hus tycks ha deformerats då marken de numera vilar på är dy. På vissa gårdar som rollpersonerna passerar stannar arbetet upp och bönderna iakttar under tystnad de mystiska främlingarna. Färden når sitt slut när sällskapet kommer in i tätare bebyggelse och Malt stannar till utanför ett stort hus för att stolt deklarera att det är här han bor.

Mötet med borgmästaren

Inne i borgmästarresidensets hall möts sällskapet av två tjänstehjon. De skiner upp när de ser Malt och ropar på sin husbonde. Strax därefter kommer den något rundlagde borgmästare Tordvald in i hallen. Efter att ha kramat om sin son och tackat gudarna för att han är vid liv ändrar han sinnestämning och ger Malt en utskällning som får den lille gossen att gå upp på sitt rum med svansen mellan benen. Efter åthutningen riktar han uppmärksamheten mot rollpersonerna och ber glatt att få trycka deras händer för att de funnit hans son. Han är väldigt tacksam och intresserad av att veta alla detaljer kring var och hur de hittade honom.

Under samtalet uppmärksammar Tordvald att rollpersonerna verkar ha färdats lång väg och föreslår att de bör vila upp sig i byn några dagar. Det minsta han kan göra för dem är i alla fall att få erbjuda dem fri mat och logi på byns värdshus ”Den Gyllene Oxen” för veckan ut. Han ger rollpersonerna ett kuvert med borgmästarens sigill som han ber dem visa för värdshusvärden som ett bevis på hans erbjudande.



Trots att borgmästaren uppvisar lättnadskänslor efter Malts återkomst tycks han tyngas av något annat. För att vara byns överhuvud verkar han disträ och nedstämd. Om rollpersonerna dristar sig till att fråga Tordvald vad som tynger dennes hjärta berättar han följande historia med både sorg och vrede i rösten:

”Det vilar en förbannelse över byn. En okänd fiende håller byn i ett järngrepp och hotar krossa oss om jag inte lämnar bort min… min egen dotter Alinda för dennes… dennes sjuka förlustelser.”

”Det började för ungefär tre veckor sedan med att mörka moln tornade upp sig på himlen. Sedan har ett obarmhärtigt regn fallit ned över byn och området i dess närhet. Åkermarken förvandlades till en tjock lervälling och svält utbröt i byn. Ingen visste egentligen vad som tillkallat detta helvetiska oväder men en morgon upptäckte vi att någon slagit ned en besynnerlig träpåle i utkanterna av byn. Samma kväll hittade jag en pil försett med ett meddelande fastnaglad i min ytterdörr. Det var då jag förstod var regnet kom ifrån. Brevet var skrivet av en man som sa sig vara orsaken till ovädret. I brevet stod att läsa att det enda han krävde för att lämna oss i fred var att jag skulle lämna bort min egen dotter till honom. Han påstod sig ha tillgång till än värre besvärjelser och hotade att använda dem om jag inte tjudrade fast min egen dotter…Alinda… vid den där avskyvärda tingesten ute på fälten. Han skulle då komma och hämta henne och utlovade att ingenting ont skulle drabba vare sig henne eller vår by. Då jag vägrade att ge efter för dessa sjukliga böjelser drabbades vår by, precis som han hotat, av ytterligare fasor. En förbannad pestsmitta började sprida sig bland våra arbetsdjur. Trots att merparten av kreaturen har insjuknat eller dött vägrar jag att skänka bort min älskade dotter till denne demoniska varelse. I dagarna har jag återigen funnit ett meddelande där än hårdare straff utlovas om jag inte ger vika. Han har aldrig avslöjat sin identitet men visste jag vem det var skulle jag slita halsen av honom.”

”Ja jag vet, idag lyser solen för första gången på många veckor och jag borde vara glad. Men jag är rädd att han bara sparar sina krafter till något än värre.”

Med dessa ord tystnar borgmästaren. Om rollpersonerna frågar Tordvald om de skulle kunna vara till någon hjälp tittar han uppskattande på dem men säger i nästa andetag att han vid självaste Stormes skägg inte vet hur någon skulle kunna hjälpa honom.

För rollpersonerna återstår bara att bege sig ut i byn för att söka upp värdshuset. Dagen är fortfarande ung och de är väldigt hungriga.

Signedal

Signedal är ett litet jordbrukarsamhälle bestående av ungefär 250 personer. Då varje enskild gård gagnar sig av en stor areal åkermark är byn förhållandevis stor till ytan och dess bebyggelse utspridd. Handelsinrättningar och allmänna byggnader står dock att finna väl samlade i byns kärna. I normala fall lever man ett enkelt och bekymmersfritt liv där allting löper sin stilla gång. Trots att de gångna veckornas lidanden tärt på "signedalandan" håller man emellertid ihop starkare än någonsin och alla försöker göra sitt för att hjälpa de hungrigaste.

Signedals centralare delar, där också de viktigaste platserna för äventyret hittas, finns återgivna och beskrivna i karta 1.

När rollpersonerna vandrar omkring i Signedal och samtalar med dess befolkning kan det hända att de, förutom berättelser liknande den borgmästaren kan förtälja, får höra en del rykten. Försök att stoppa in ryktena på ett naturligt sätt i dialogen med byborna och låt dem gärna bilda svaret till den frågvise rollpersonens funderingar.

”Det sägs att borgmästare Tordvald precis tänkte ge efter och lämna bort sin dotters hand när regnen plötsligt upphörde.”
(Falskt)

”Vi i byn står alla bakom borgmästarens beslut att inte ge efter för den onde trollkarlen. Nåja, inte alla förstås, Ervald och Ranja hör till de som inget hellre vill än att Alinda lämnas bort.”
(Sant)

”Trollkarlen har frammanat döda själar som nattetid stryker omkring i byn. Jag ljuger inte, flera av oss har sett dessa skugglika figurer.”
(Delvis sant, skogstroll har hållit byn under uppsikt de närmaste veckorna och ibland blivit för närgångna)

”Djupt inne i Haldorskogen lär det finnas en sjö kallad Sidensjön… (Personen förtäljer legenden om Sidensjön, läs under rubriken Sidensjön i kapitel 3). *Den som badar i dess vatten sägs få evigt liv.”*
(Delvis sant)
”Många är de män som sökt sig ett nytt liv i Haldorskogens stillhet. Nu senast lämnade Okvir Hårtofve vår by för att bosätta sig och söka lyckan bland skogens blad. Jag vill också minnas en berättelse om en galen greve som lät uppföra ett helt palats åt sig själv långt ifrån mänsklig insyn.”
(Sant)

”I Haldorskogen lever en vis häxa som man kan locka till sig genom att steka ett hjorthjärta över öppen eld. Utför man sedan tre gärningar åt henne sägs hon vara villig att dela med sig av skogens hemligheter.”
(Falskt, i alla fall i Haldorskogen)

”För hundratals år sedan rådde ett heligt förbund mellan alver, dvärgar, kentaurer och människor. Det sägs att kentaurstammen svekfullt bröt alliansen och det är kanske därför de fortfarande bemöts med misstänksamhet här i området. Ja det är sant, många påstår att de sett kentaurer till och med så här långt västerut.”
(Sant)

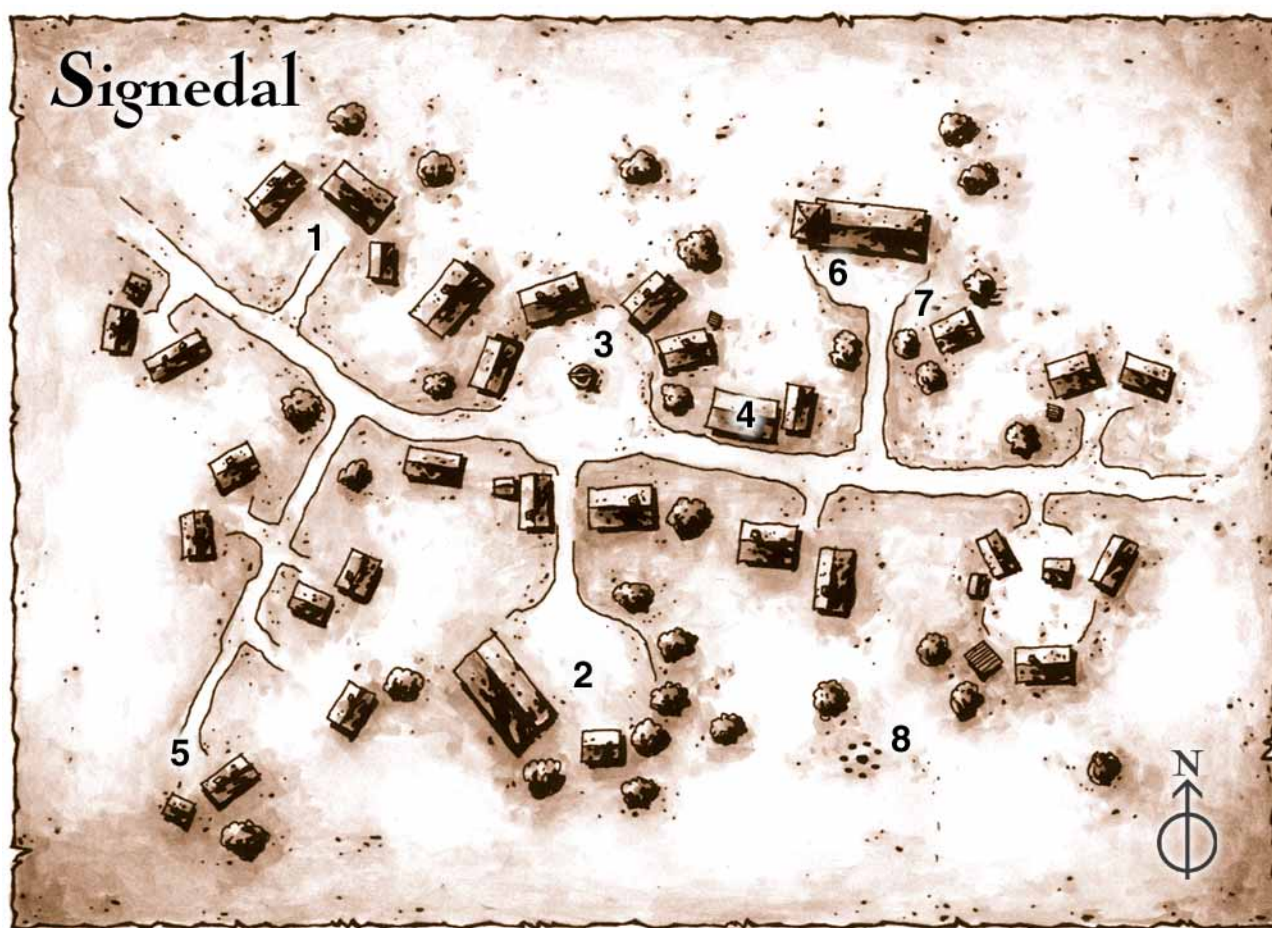
KARTA 1 Signedal

1. Borgmästarens residens
Som det anstår en borgmästare är detta byns finaste hus. Här bor Tordvald tillsammans med sonen Malt och den älskade dottern Alinda. Tordvald är särskilt förtjust i sin dotter då han anser att hon är en slående kopia av hans bortgångna och saknade hustru Euresteus. Han är nästan sjukligt beskyddande om henne och har vid tillfällen låtit prygla tjänstehjon som varit hennes skönhet för närgången.

2. Tingshuset
Tingshuset är ett av byns största hus och rymmer i alla fall den manliga delen av byns befolkning med lätthet. På grovhuggna träbänkar brukar Byarådet samlas för att diskutera viktiga spörsmål tillsammans med borgmästare Tordvald. Huset och dess närområde brukar också upplåtas för festligheter och högtidsdagar.

3. Torgplatsen
Denna plats är under normala omständigheter full av liv och rörelse. De senaste veckornas tragedier har dock fått den att likna ett gapande hål mitt i en den lilla byn. En viss handel bedrivs fortfarande i de affärslokaler och smedjor som står att finna kring torgplatsen. Här kan enklare utrustning inhandlas till priser som för tillfället är något dyrare än vad som anses normalt.

4. Värdshuset ”Den Gyllene Oxen”
Detta är Signedals enda värdshus men uppbringar trots denna monopolställning både humana priser och trevlig logi. Oberoende av den terror som byn utsatts för kan ägaren Sverre Svartöra fortfarande driva verksamheten med vinst. Många av Signedals invånare söker nämligen tröst i mjödbägarens djup och kan för en nyfiken dryckesbroder förtälja en hel del historier.



5. Ervarlds gård
Här bor Ervald och Ranja med sina tre tonårsdöttrar. Likt de flesta andra bybor är denna familj också jordbrukare. Vad som däremot skiljer detta hushåll från byns övriga är att familjen öppet har deklarerat sitt missnöje mot att borgmästaren inte ger efter för trollkarlens krav. Detta missnöje har lett till att familjen betraktas som förrädare i byn och ett flertal gånger utsatts för elaka spratt från byns ungdomar. Familjen har dock ingenting att göra med Vindskägge utan figurerar endast i äventyret som ett förvirrande sidospår.

Ervald

En besviken bonde som har lätt till vrede.

Styrka	14	**Vapen:**	
Fysik	14	Handyxa, 1T8+2, IM: +2	
Smidighet	14	Attack 1:	FV 10
Storlek	12	Parering 1:	FV 8
Intelligens	14		
Psyke	11	**Färdigheter:**	
Spiritus	13	Gömma sig	FV 12
Karisma	14	Jaga	FV 9
		Lyssna	FV 14
Skadebonus: 1T3		Rida	FV 7
Kroppspoäng: 38			
Förflyttning: L13		**Utrustning:**	
IM: -1		Kläder, Handyxa, Påse med	
SM: -		fikon, 2T6 Kopparmynt	

Skulle rollpersonerna besöka gården ser de på håll hur en av döttrarna kastar vad hon har för händerna ute på åkern och springer in i huset. Där varnar hon sin far och berättar om ”De mystiska främlingarna” som är på väg upp mot gården. Ervald möter sedan rollpersonerna beväpnad med en handyxa och förklarar argt att familjen vill bli lämnad i fred. Utbryter handgemäng är han beredd att försvara gård och familj till det yttersta.

6. Gerbanis kyrka
Likt andra byar och städer vid Smaragdhavets kust tillber också denna bys invånare Gerbanis. Kyrkan är en väldigt enkel byggnad i trä där en lokal konstnär förgyllt dess innerväggar med mediokra konstverk föreställande scener ur Stormes liv och hans allsmäktighet. Under de gångna veckornas tragedier har prästen Tarkan utökat öppettiderna och kyrkan är numera nästintill fullsatt under de dagliga mässorna.

7. Prästgården
I denna enkla lilla stuga bor gerbanisprästen Tarkan. Tarkan lever ett stillsamt liv och byborna anser honom vara både

vis och godhjärtad. Under den lugna ytan döljer sig dock en förvirrad man som under årens lopp alltmer dragits åt den mörka sidan. Han är idag en trogen tjänare åt Vindskägge och rapporterar allt som händer i byn till denne.

Längre fram i äventyret kommer rollpersonerna att ges anledning att söka igenom Tarkans stuga i jakt på viktiga ledtrådar. Denna händelse beskrivs utförligare i kapitel 6, Förvillelser. Skulle paranoida rollpersoner söka igenom stugan innan händelserna för ovannämnda kapitel kommer inget av värde att hittas. Tarkans egenskapsvärden finns beskrivna i kapitel 7, Attacken mot Stillhetens slott.

8. Offerpålen
Detta är platsen som Vindskägges skogstroll, i skydd av nattens mörker, gjort i ordning för överlämnandet av bruden. Platsen består av en två meter hög träpåle nedslagen i den blöta jorden. Runt pålen löper en ring av stenar som får platsen att söka tankarna till någon sorts avgudaaktig offerplats.

På betryggande avstånd, väl dolda i bergen söder om Signedal, övervakas platsen dygnet runt av tre skogstroll beredda att hämta sin herres brud. En väldigt uppmärksam rollperson kan med ett svårt färdighetsslag för Finna dolda ting (+10 på tärningskastet) se någon röra sig uppe bland bergen. Skogstrollen är väldigt försiktiga och kommer inte låta sig finnas om man beger sig upp i bergen för att undersöka området.

Vidare är fällor med falska lockbeten vid offerpålen närmast omöjliga att genomföra då Tarkan i förväg kommer att underrätta skogstrollen och hindra dem från att visa sig. Vill spelledaren ändå ha lite dramatik kring en sådan plan kan rollpersonerna få se en skymt av ”några mystiska varelser” som smyger sig fram långt ute på fälten men plötsligt försvinner. Tarkan signalerar nämligen åt trollen med en lykta att de måste återvända till bergen.

Uppdraget

Tidigt på förmiddagen, dagen efter ankomsten, kontaktas rollpersonerna av ett av borgmästarens tjänstehjon. Han berättar att hans husbonde sammankallat Byarådet i tingshuset och att han önskar rollpersonernas närvaro.

Inne i tingshuset råder en förhärskad stämning. Förutom borgmästare Tordvald finns här också gerbanisprästen Tarkan och de tre storbönderna Lang Havremust, Django Vej och Snus Gremvärje. De ser allvarliga ut och när Tordvald ber rollpersonerna att slå sig ned är det svårt att inte associera situationen till ett förhör. Tordvald tackar först än en gång rollpersonerna för att de räddade Malt och introducerar sedan de övriga mötesdeltagarna. Tordvald blir efter detta än allvarligare och säger sig vilja presentera en förfrågan till dem. Om Tordvald inte berättat historien om byns situation när de träffade honom första gången inleder han sin förfrågan med denna för att därefter ta vid med det egentliga ärendet:

”Som ni säkert redan förstått befinner sig vår by i en förfärlig situation. Vi står inför en samvetslös fiende utan ansikte. En motståndare med kraften att öppna porten till Vargablotets alla fasor. En vedersakare som till varje pris måste stoppas!”

Tordvald stannar upp som för att invänta er reaktion men tar strax till orda igen:

”Trots att tiderna är mörkare än den svartaste höstnatt finns det en möjlighet till frälsning. Den må vara liten men i denna nödens stund är denna möjlighet det enda halmstrået värt att gripa efter. För länge sedan, långt innan min faders fader var född, levde en vis man djupt inne i Haldorskogen. Våra historieberättare beskriver honom som en mäktig magiker alltid beredd att rycka ut i godhetens tjänst. För ungefär 100 år sedan lär han ha bistått våra förfäder då en mörk ondska svepte över landet. Han var en gammal man redan då men legenden säger att han är odödlig. Om dikten om hans odödlighet är sann är jag säker på att han fortfarande har sin boplats någonstans inne i skogen. Bryderiet är att han redan på den tiden var omnämnd som en svårfunnen eremit. Få var de som kände till hans boplats och ännu färre var de som förde kunskapen om hans hemvist vidare. Idag är det enda vi vet att hans hem stod att finna djupt inne i skogens grönska. Om han fortfarande är vid liv är jag rädd att han är vår enda chans mot denne övermäktige fiende.”

”Vi är inte väpnade män, utan endast enkla bönder. Därför ber jag, och hela Signedals befolkning bakom mig, att ni, tappra äventyrare, lånar ut era svärd i denna svåra stund. Hitta eremiten och om han fortfarande är vid liv; förmå honom att återigen rycka ut i godhetens tjänst. Ty den fiende vi står inför är inte ämnad att bekämpas av dödliga män.”

Då rollpersonerna säkerligen kommer att kräva någon form av belöning för att ”rycka ut i godhetens tjänst” lovar Tordvald att en tredjedel av byakistorna skall bli deras om de bidrar till att stoppa den namnlöse fienden. Denna tredjedel består av ungefär 6000 silvermynt. Om inte denna belöning är tillräckligt stor har sällan tråkigare äventyrare skådats och sanningen om eremiten och hans hemlighet kommer för alltid att förpassas till de oöppnade böckernas bibliotek (läs: spelledarens bokhylla). Om uppdraget däremot accepteras möts de av Rådets uppskattande blickar och lovord där Stormes visdom prisas.

Sanningen om eremiten

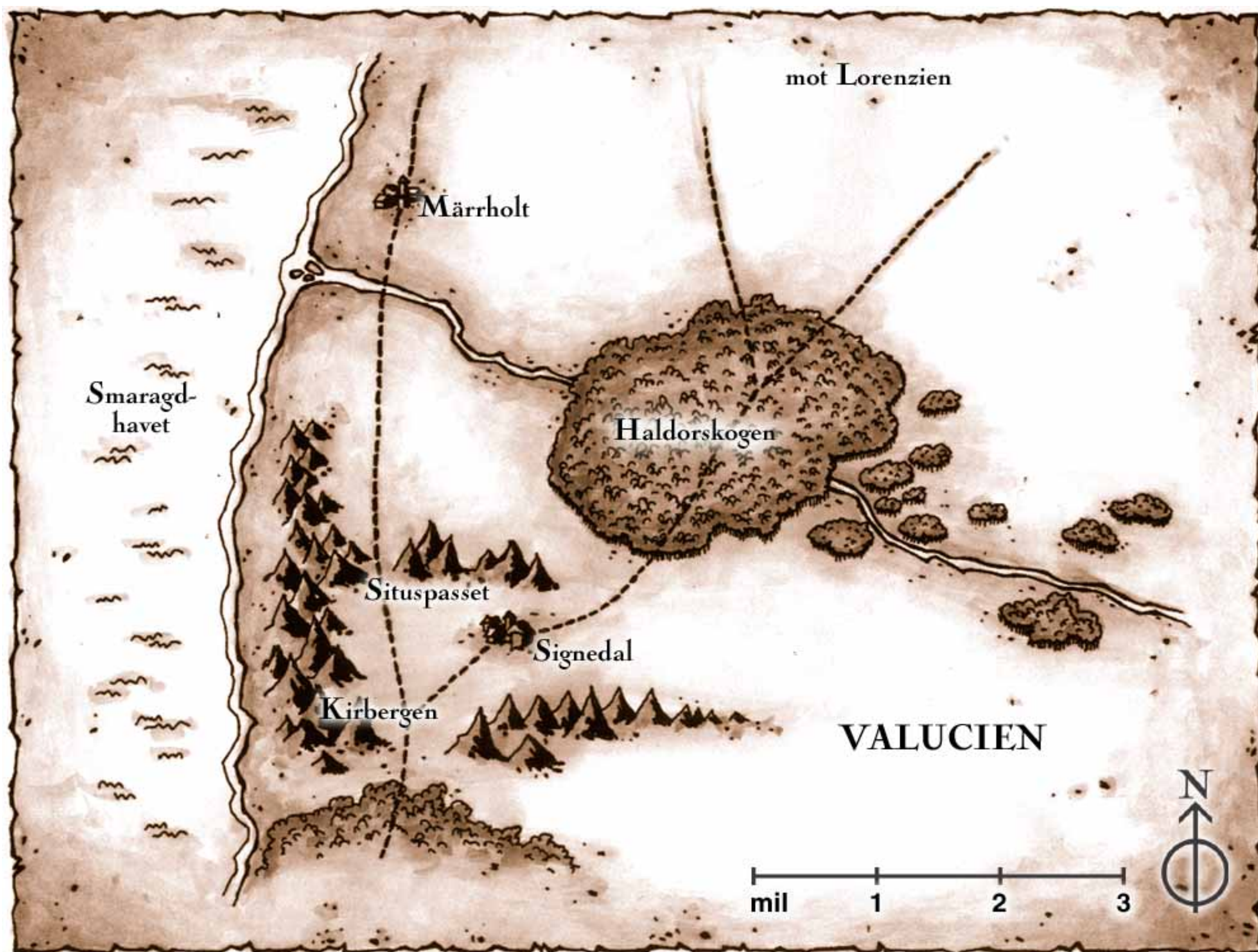
Eremiten, som lystrar till namnet Bortak, är mycket riktigt fortfarande vid liv. I sanning med historierna rollpersonerna fick höra är Bortak en mycket vis man som för ungefär 100 år sedan var betydligt mer integrerad i vanliga människors liv än nu. På den tiden kände i alla fall ett fåtal till hans boplats och han var villig att hjälpa till när hans tjänster behövdes. Mycket riktigt var det också han som fördrev den ondska som härjade i landet för 100 år sedan. Men efter den händelsen tröttnade han på de mänskliga kontakterna och isolerade sig alltmer. Tillslut var han endast en del i legendernas dimmor. För några veckor sedan kände han dock den ondskefulla närvaron av Vindskägge och dennes besvärjelseskrift ”De Dödas Bok” och bestämde sig återigen att rycka ut i godhetens tjänst. Med sin visdom och list lyckades han stjäla boken av Vindskägge och därmed stoppa de förbannelser som hemsökt Signedal. Han förvarar den nu, i vad han tycker, tryggt förvar högt uppe på ett berg. Anledningen till att han inte genast förstörde boken är att han hoppas kunna invertera dess mörka krafter till att tjäna ljuset och godheten.

Utrustning

Innan det är dags att bege sig iväg mot Haldorskogen för att söka efter eremiten bör en del proviantering utföras. Om rollpersonerna specifikt frågar efter utrustning inför uppdraget så kan borgmästaren och byn erbjuda en del.

- Borgmästarens kartritare kan ge en karta över regionen (karta 2).
- Byns smed är villig att skänka enklare vapen och rustningar (spelledaren bestämmer vad).
- Gerbansprästen Tarkan kan tillreda en läkande dryck baserad på örtextrakt (läker 1T3 kroppspoäng).
- Att låna hästar är dock lite svårare. Borgmästaren menar att de få hästar som fortfarande är vid liv är arbetshästar och att dessa behövs till byns uppbyggnad. Möts han av total oförståelse gällande detta ilsknar han till men erbjuder tillslut motvilligt rollpersonerna varsin häst.
- Matbristen i området gör att endast fyra dagsransoner per rollperson kan delas ut.
- Övrig enklare äventyrlig utrustning i form av lanternor, rep och skrivdon går självklart att få från byns affärer.

KARTA 2 Regionskarta



Kapitel 3. Haldorskogen

- DÄR EN URÅLDRIG SKOG YPPAR HEMLIGHETER OCH FLYKTIGA MÖTEN SKER -



Att färdas i Haldorskogen

Haldorskogen är förutom att vara en typisk sagoskog också platsen som huvuddelen av äventyret utspelar sig på. Spelledaren bör lägga särskilt stor vikt vid att beskriva den natur som rollpersonerna möter när de färdas genom skogen. Majestätiska trädstammar reser sig mot skyarna, nyfikna ekorrar tittar fram bakom mossbeklädda stenar och lövverk så tjocka att solen nästan inte hittar fram ingjuter en känsla av att skogen är avskärmad från den övriga världen.

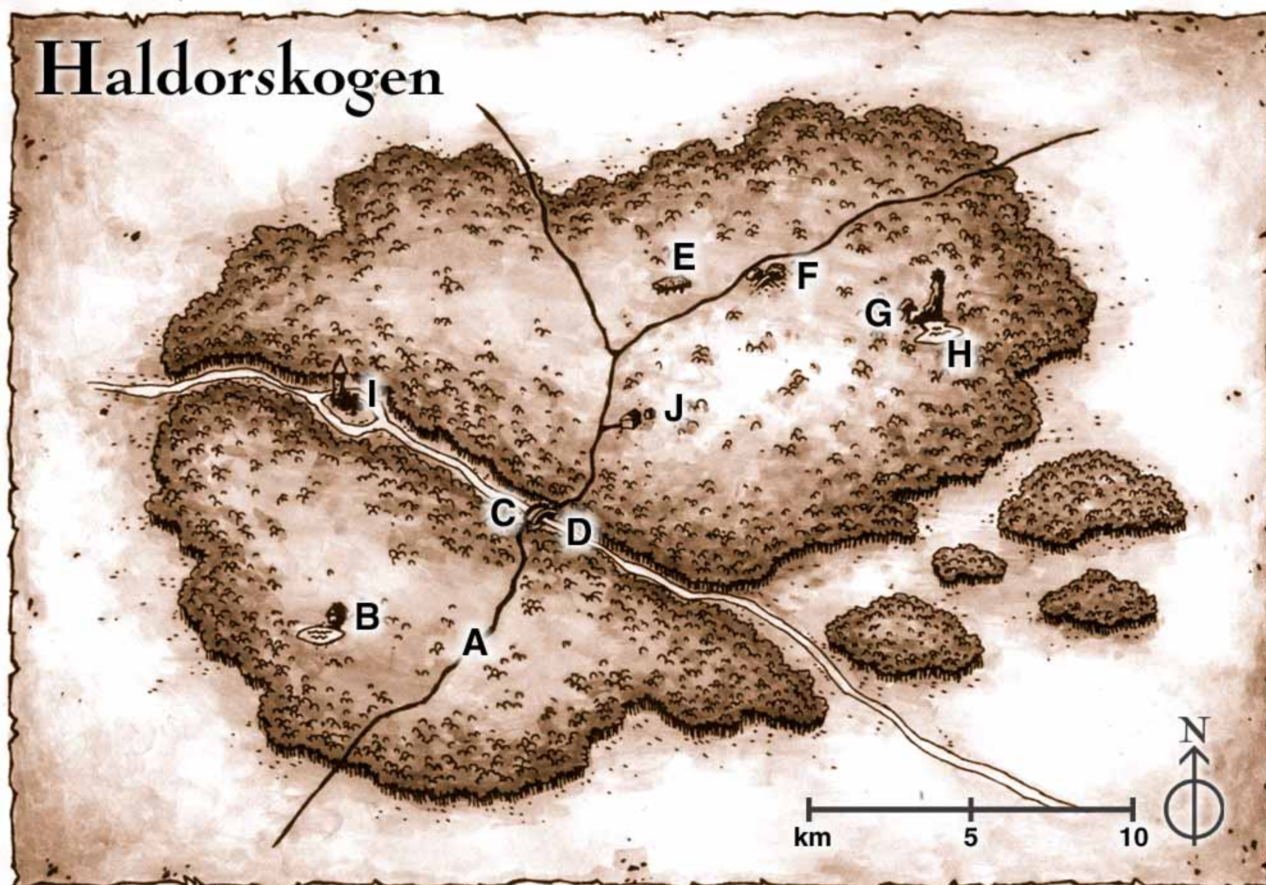
Genom Haldorskogen löper en väl använd väg och så länge rollpersonerna färdas efter den så råder normala förflyttningsförhållanden. Detta innebär att normal gångtakt under 12 timmar förflyttar vandraren 30 km och för hästägare tillryggaläggs 60 km på samma tid. Vid de tillfällen som rollpersonerna gör avsteg från vägen möts de av en betydligt svårgenomträngligare natur som minskar förflyttningen till 20 respektive 40 km under 12 timmars färd.

Platser i Haldorskogen

Skogen ruvar på många hemligheter och mystiska platser dolda djupt inne i dess uråldriga grönska. De platser som är särskilt viktiga för äventyrets handling beskrivs utförligare i det kapitel där platsen figurerar i. Samtliga platser finns utmärkta på kartan över Haldorskogen (karta 3).

KARTA 3 Haldorskogen

A. Den mystiska rösten
B. Jägarstugan vid tjärnen
C. Brons väktare och Vishetens annex
D. Vadstället
E. Stenbordet och Högmodets sigill
F. De korsfallna träden
G. Trädet och klippan
H. Sidensjön
I. Stillhetens slott
J. Okvir Hårtofves stuga



A. Den mystiska rösten
På denna plats tar Vindskägge telepatisk kontakt med rollpersonerna och förklarar att han är beredd att hjälpa dem. Han ger dem även en färdbeskrivning till sin boplats. Detta möte beskrivs utförligare i kapitel 4, Brickor i ett spel.

B. Jägarstugan vid tjärnen
Detta är en gammal jägarstuga som Vindskägge tillfälligt tagit som sin boplats. Här lurar han rollpersonerna att ge sig av till Bortak för att återta ”De Dödas Bok” Händelserna vid denna plats beskrivs utförligare i kapitel 4, Brickor i ett spel.

C. Brons väktare och Vishetens annex
På håll kan rollpersonerna höra ljudet av virvlande vatten. Bakom ett krön möts de sedan av en strid fors där en vacker gammal stenbro låter vandraren torrskodd fortsätta sin färd. I samma ögonblick som de sätter sin fot på stenbron dyker en gammal man upp bakom ett träd på andra sidan forsen. Mannen har långt grått hår, vildvuxet skägg och en lila särk som för tankarna till ett nattlinne av något slag. Han verkar mystisk. Med skrovlig stämma förkunnar han att han heter Malgot och att han är brons väktare. Vidare meddelar han att endast de vandrare som är visa nog att ge svaret på minst två av de tre frågor han ämnar ställa ges tillträde över bron.

Malgots tre frågor (läses av spelledaren med hes röst):

”Om solen lyser, ser du mig.
I nattens mörker finns jag ej.
Jag följer alla hack i häl.
Oh hjälp! Ett moln! Farväl, farväl.”
(Svar: Skuggan)

”Nu när kvällen blivit sen
har jag ganska många ben,
lika många som en myra,
men på dagen har jag fyra.”
(Svar: Sängen)

”Jag är klyftig
men mycket sur,
ja, så knepig
är min natur.”
(Svar: Citronen)

Hela denna procedur är egentligen en förevändning från Malgots sida för att finna personer visa nog att studera hos honom. Var tredje månad beger han sig nämligen iväg till bron för att hitta värdiga lärjungar och just idag råkar det vara rollpersonernas tur. Återvänder de således till bron vid annat tillfälle under äventyret kommer de inte finna Malgot.

Om rollpersonerna vägrar att svara på frågorna eller endast kan svaret på en av dem låter Malgot dem ändock passera. Han framför inte direkt att de får passera men viker undan om någon närmar sig honom. Han är nämligen alldeles för gammal och trött för att ta till handgemäng. Med en suckande röst beklagar han sig över ungdomen och dess totala avsaknad av den elementära logiken.

Svarar de däremot rätt på två av frågorna ges de tillträde över bron men undslipper ändå inte anklagelsen i stycket ovanför.

Om rollpersonerna klarar att svara rätt på samtliga av Malgots tre frågor ges en av dem (den som Malgot anser deltog mest aktivt i frågornas lösning) tillträde till hans bostad; Vishetens annex. Denna lustiga titel syftar till att bostaden är fylld av litteratur och således annexet (förmaket/början) till en värld i visdom.

Vishetens annex, som är en liten timmerstuga, är belägen en timmes skogspromenad från bron. Under tre dagar låter Malgot den utvalde studera hos honom. Under dessa dagar ökar färdighetsvärdet med 1T6 för tre intelligensbaserade färdigheter som spelaren, spelledaren och Malgot kommer överens om. Spelledaren bör tänka på att färdigheter som rollpersonen redan har är betydligt svårare att öka i. Om någon rollperson tänker ”tjuvstudera” i Vishetens annex kommer inga färdighetsvärden att höjas då Malgot måste finnas som en instruerande lärare för att kunskaper skall kunna vinnas.

D. Vadstället
Skulle rollpersonerna av någon anledning inte försöka sig på en passage av bron på grund av Malgots närvaro finns ett vadställe ett hundratal meter nedströms floden. För att genomföra en torrskodd passage krävs ett lyckat lätt grundegenskapsslag (+3) för smidighet där rollpersoner med färdigheten Hoppa, Gyckelkonster eller Överlevnad får lägga till sitt färdighetsvärde till grundegenskapsslaget. Den som misslyckas halkar på de hala stenarna och får slå ett slag med 1T6 på följande tabell:

1-3	Slår sig ordentligt. 1T3 i skada på totala KP, rustning absorberar inte skadan.
4-5	Spolas bort av vattnet. Måste lyckas med färdigheten Simma eller ta 1T6 i skada på grund av drunkning. Rollpersonen spolas sedan som tur var upp på stranden.
6	Förlorar ett värdeföremål. Spelledaren väljer vilket.

Även om slaget misslyckas tar sig rollpersonen sedan över till andra sidan floden.

E. Stenbordet och Högmodets sigill
I mitten av en glänta får den nyfikne vandraren en mystisk inblick i gångna tiders seder. Här står nämligen ett stort stenbord lika gammalt som skogen själv. Runt bordet finns rester av träbänkar och mindre stenblock som vittnar om mys-

tiska rådslag. Platsen andas allsmäktighet och får betraktaren att känna sig betydelselös och ovärdig. En rollperson som lyckas med färdigheten finna dolda ting upptäcker en gravyr på bordets västra kortände. Den föreställer något som närmast liknar en kentaur eller möjligtvis en människa till häst.

Stenbordet härstammar från tiden då det rådde ett heligt förbund mellan alver, dvärgar, kentaurer och människor. Vid var tredje månvarv möttes representanter för de olika raserna vid bordet för att hålla rådslag. Dåtidens ledare för kentaurstammen, Oblek Visselljunga, var vida känd för förespråkandet av kentaurernas överhöghet. Under åratal av rådslag försökte han genom snillrika planer och lumpna påhopp att öka kentaurernas inflytande och rådsrepresentanterna från de andra raserna försökte gång på gång förklara alla varelsers lika värde. Droppen som fick bägaren att rinna över inträffade när Oblek lät gravera in kentaurstammens sigill på den mest prominenta platsen vid bordet. Handlingen blev startskottet till rådets upplösande, ett blodigt krig som rasade i 30 år och en omisskännlig misstro som än idag råder mot kentaurer bosatta i området.

Anser spelledaren att någon av rollpersonerna är väldigt kunnig inom historia kan denne, när kentaursymbolen hittas, dra sig till minnes historien om den heliga alliansen och det nesliga dåd som fick den att brytas.

F. De korsfallna träden
Här finns två jättelika tallar som fallit mot varandra och bildat en naturlig port in till skogens djupare delar. De markerar vägen till Bortaks boplats och beskrivs i kapitel 5, Den oskyldiges pris.

G. Trädet och klippan
Dessa två mystiska naturformationer finns dolda djupt inne i skogen och har tagits i anspråk av Bortak som boplats. Händelserna vid denna plats beskrivs i kapitel 5, Den oskyldiges pris.

H. Sidensjön
Sidensjön är en spegelblank skogssjö omgärdad av en stenrik strandkant. Platsen utstrålar ett tidlöst lugn och det är nästan som om det klara vattnet lockar betraktaren till sig. Här brukar Bortak tillbringa huvuddelen av sina dagar.

Sjöns namn härstammar från legenden om den vackra prinsessan Diamantia som var vida känd för sin ljusa och lena hud. De giftaslystna friare som vid något tillfälle hade turen att få kyssa hennes hand brukade beskriva beröringen som: ”att röra vid det dyraste sidenlakanet”. Ingen av de stiliga friarna skulle dock få äkta den vackra jungfrun då ödesgudinnornas vindar blåste i helt andra riktningar. En mörk och stormig natt uttryckte prinsessan Diamantia en önskan om en båttur i månljuset för att fira Sant Andreasmässan. Det ville sig dock inte bättre än att båtkarlen var kraftigt berusad och försatte både båt och prinsessa i sank. I den mörka och stormiga natten var det omöjligt för prinsessan att finna den räddande strandkanten. Efter tappra försök att hitta land sjönk slutligen den vackra jungfrun till botten och drunknade tillsammans med hela kungarikets framtid. Sedan dess påstår man att den som badar i sjön fortfarande kan känna hennes sidenlena beröring i det stilla vattnet.

Anser spelledaren att någon av rollpersonerna är väldigt vis kan denne hört talas om legenden om Sidensjön.

I. Stillhetens slott
I detta gamla slott djupt beläget i Haldorskogen huserar Vindskägge tillsammans med sitt följe av skogstroll. Slottet beskrivs närmare i kapitel 7, Attacken mot Stillhetens slott.

J. Okvir Hårtofves stuga
Vid sidan av vägen står en liten skylt i trä som pekar in mot en mindre skogsstig. Den läskunnige kan med lite ansträngning tyda texten ”Hårtofve 1 km” inristad på skylten. Följer man den kilometerlånga stigen finner man en liten glänta med två enkla timmerhus.

Här bor, eller snarare bodde, Okvir Hårtofve, en man som tröttnade på livet i Signedal och sökte sig en boplats långt bortom skvaller och skattefogdar. Stillheten blev dock inte särskilt lång då en lömsk mankora överföll och dödade Okvir för två veckor sedan.

KARTA 4 Okvir Hårtofves hem



1. Boningshuset
Här finns en säng, ett litet bord och en zardil (ett banjoliknande instrument som är väldigt svårt att bemästra och även om man gör det inte låter särskilt vackert). Okvir var redan när han bodde i byn känd för att leva ett spartanskt liv.

2. Mankoran Maug
Lutad mot uthusets vägg sitter en utmärglad lejonliknande varelse med ett mänskligt huvud. Han ser mycket trött ut.

Detta är mankoran Maug och under striden mot Okvir fastnade denne med sin taggförsedda svans i uthusets vägg. När rollpersonerna får syn på honom kommer han att försöka övertyga dem att hjälpa honom fri. Med svårförstått människospråk berättar han en lögnfylld historia om "vänskapen" med Okvir och den strid som utbröt då skogstroll rövade bort hans vän. Under hans tappra försvar råkade han dessvärre slå fast sin svans i väggen och har nu livnärt sig på jord och löv under två veckor. Han är mycket hungrig och undrar om han kan få något att äta medan rollpersonerna försöker lösgöra hans spikförsedda svans.

Om rollpersonerna är tveksamma till att hjälpa honom säger han sig kunna berätta en hemlighet efter att de frigjort honom. Hemligheten handlar om ett ihåligt träd där en mycket ond man bor. Mannen lär vaka över enorma rikedomar skyddade av snillrika fällor. För de "modiga äventyrarna" kan Maug berätta att mannens trädhus finns beläget bortom två korsfallna träd. Blir Maug frisläppt, vilket med lite hjälp från verktyg är ganska enkelt, återvänder han snabbt tillbaka till skogens grönska för att där söka sig nya offer. Om Maug av någon anledning tvingas till strid mot rollpersonerna kommer han, om möjligheten finns, att fly.

Mankoran Maug
En utmärglad mankora befattad med en sällan skådad lömskhet. För övrig beskrivning; läs Jorges bestiarium eller annan fantasylitteratur.

Styrka	24	**Naturliga vapen:**	
Fysik	13	Bett, FV 10, 1T10	
Smidighet	12	2 Klor, FV 7, 1T8	
Storlek	16	Svansklubba, FV 10, 2T6	
Intelligens	10		
Psyke	13	**Naturligt skydd:**	
Spiritus	5	Skinn RV 1	
Karisma	5		
		Färdigheter:	
Skadebonus: 1T6		Finna dolda t	FV 11
Kroppspoäng: 75		Gömma sig	FV 14
Förflyttning: L14		Lyssna	FV 10
IM: -		Smyga	FV 14
SM: -1		Spåra	FV 15

3. Uthuset
Det är vid dörren till denna lilla stuga som Maug sitter fast. För att ta sig in i stugan måste man således passera väldigt nära honom, vilket kan upplevas både otäckt och skrämmande. Innanför dörren finns en mängd bråte och tecken av en strid kan skönjas. Förutom några arbetsredskap, en badbalja och en tunna inlagd sill finns där också ett flertal skelettben från en människokropp. Skelettresterna är vad som finns kvar av Okvir och det är Maug som slängt in dem där för att dölja sitt nesliga värv efter att han festat på mannens kött. Upptäcks benresterna innan Maug är frisläppt kommer denne att säga att skelettet tillhör ett av trollen som anföll dem.

Slumpmässiga möten
Var sjätte timme som rollpersonerna färdas efter Haldorskogens vägar ska ett slag på nedanstående tabell med 1T20 ske för att avgöra om något intressant möte sker. Om äventyret känns segt och händelselöst kan spelledaren om han vill självklart använda sig av mötena närhelst det passar. Observeras bör dock att inget av mötena, förutom Den mystiska förföljaren, kan inträffa vid färd under natten.

1-10	Inget speciellt inträffar
11	Trälar till salu
12	Det gråtande trollbarnet
13	Krigarens törst
14	Den mystiska förföljaren
15	Den siste kentauren
16	Trastan och Iodine
17	Kung Leopolds legionärer
18	Gycklarföljet
19	Vildsvinens ok
20	Runstenens hemlighet

Trälar till salu
Längs vägen ser rollpersonerna ett ridande sällskap komma emot dem. Sällskapet visar sig bestå av den korpulente slavhandlaren Gerschwin Panderkok, två av hans legoknektar och två trälar. Alla rider de på stolta springare, förutom trälarna som fått nöja sig med en sliten åsna att dela på. Gerschwin stannar sitt sällskap när de möter rollpersonerna, presenterar sig och berättar att han är på väg till staden Antion för att "avyttra dessa praktexemplar inhandlade i Östra Lorenzien". Vidare förtäljer han att han är beredd att istället sälja någon av trälarna till rollpersonerna, då de ser ut att kunna betala för sig. Han påstår att trälarna är gladiatorer, således mycket starka och väl värda 2000 silvermynt styck. Skulle någon vara rik eller dum nog att köpa en träl kommer den nyfunne slaven göra allt i sin makt för att fly.

Det gråtande trollbarnet
På håll hör plötsligt en av rollpersonerna (den med lägst intelligens) något som låter som ett döende djurs skrik. Mitt på den idylliska skogsstigen finner de därefter ett övergivet spädbarn. Barnet, som sitter och gråter alternativt skriker, visar sig ganska snabbt vara ett trollbarn. Oavsett rollpersonernas reaktion dyker inom kort ett gråtroll upp ur skogen. Trollet, som är barnets ömma moder, närmar sig försiktigt sällskapet och med utsträckta armar tycks hon be dem överlämna barnet till henne. Sker överlämnandet utan komplikationer blir hon så tacksam att hon ger en av rollpersonerna ett halsband med en mystiskt formad järnamulett. Utbryter däremot något sorts gisslandrama

eller om rollpersonerna på annat sätt gör något elakt kommer trollkvinnan att försöka hämnas med alla till buds stående medel. Vad inte rollpersonerna vet är att den mystiska järnamuletten är gråtrollens vishetssigill. Vad inte ens trollmamman vet, som fördrevs ur sin hemby innan hon fick lära sig det, är att det är förbjudet för alla icke-troll att bära denna fina symbol. Detta innebär att alla gråtroll som fortsättningsvis stöter på rollpersonen med sigillet, skoningslöst kommer försöka stoppa denna synd. Är någon i sällskapet halvtroll känner denne till symbolens innebörd.

Trollmamman
Trögtänkt gråtroll med ett starkt rättspatos. För övrig beskrivning; konsultera Jorges bestiarium eller regelboken.

Styrka	15	**Vapen:**		
Fysik	17	Kortspjut, 1T8+1, IM: +4		
Smidighet	9	Attack 1:	FV 7	
Storlek	15	Parering 1:	FV 5	
Intelligens	6			
Psyke	7	**Naturligt skydd:**		
Spiritus	7	Skinn RV 2		
Karisma	5			
		Färdigheter:		
Skadebonus: 1T3		Finna dolda ting	FV 6	
Kroppspoäng: 60		Hoppa	FV 9	
Förflyttning: L12		Smyga	FV 8	
IM: +1				
SM: +2		**Utrustning:**		
SM: -1		Traskläder, Kortspjut, 2T6 Kopparmynt		

Krigarens törst
Vid ett skogsbryn sitter två män på huk över en tredje, uppenbart svårt skadad, man. De har trasiga kläder, ser utmärglade ut och verkar allmänt slitna. När rollpersonerna närmar sig tittar de två hukande männen upp och verkar först väldigt skygga men presenterar sig sedan som Fjodor och Lans. De berättar att de är tvångsrekryterade soldater från Östra Lorenziens armé och är på väg till sin hemstad Praastro, flera dagsmarscher härifrån. Kriget de deltog i är nämligen över och de permitterades att återvända hem. De har dock inga pengar, deras kamrat är svårt skadad och de har svårt att finna mat. Under konversationen uppenbaras att de även verkar smått galna. Männen skadades svårt av krigets vansinne och är mycket riktigt inte helt psykiskt stabila. De tror att kamraten Drigi skulle kvickna till om han får lite mat. Ger man honom mat dör han dock av inre blödningar inom loppet av en minut och de återstående kamraterna beskyller rollpersonerna för hans död. De är för svaga för att ta till strid men kräver däremot en kompensation i form av mat och 200 silvermynt. Får de inte det börjar de i sitt vansinne att kasta sten och jord på rollpersonerna tills de lämnat platsen.

Den mystiska förföljaren
En av rollpersonerna får plötsligt en känsla av att någon iakttar dem. Efter att ha tittat sig omkring upptäcker denne någon eller något som rör sig inne i skogen ungefär hundra meter bakom dem. Hur de än försöker så hittar de inte några spår av den mystiska förföljaren. Vad rollpersonerna fick en skymt av var en av Vindskägges skogstroll, utsänd för att förfölja dem och rapportera hur deras uppdrag fortskrider. Mötet kan om det behövs för äventyrets dramaturgi inträffa vid ytterligare tillfälle.

Den siste kentauren
Plötsligt prasslar det till i skogen och mitt framför rollpersonerna galopperar en uppretad kentaur ut. Denna vredesfulla korsning av man och häst bär på ett spjut och har en pilbåge på ryggen, uppenbart rustad för strid. Detta är den galne kentauren Critario. Under en hopptävling för 18 år sedan föll han nämligen och skadade sitt huvud så svårt att han drabbades av en synnerligen speciell hjärnskada. Han lever nu sitt liv i tron att världen ser ut som den var dagarna innan rådets fall (se rubriken Stenbordet och Högmodets sigill i kapitel 3). Han tror att hans stolta kentaurstam fortfarande är vid liv och att alla han möter är fientligt inställda till kentaurerna. Trots sitt hetsiga humör är han egentligen ganska feg och skulle aldrig ta till strid om inte någon annan gör det först. Han uppträder dock hotfullt och hotar med att djupare intrång i hans stamfränders skog kommer att leda till en svår blodsutgjutelse.

Critario
En förvirrad kentaur. För övrig beskrivning; läs äldre utgåva av DoD eller fantasylitteratur.

Styrka	22	**Vapen:**	
Fysik	15	Långspjut, 2T8, IM: +6	
Smidighet	11	Långbåge, 1T10+1, IM: +4	
Storlek	26	Attack 1:	FV 11
Intelligens	6	Parering 1:	FV 11
Psyke	8		
Spiritus	13	**Naturligt skydd:**	
Karisma	11	Skinn RV 1	
Skadebonus: 2T6		**Färdigheter:**	
Kroppspoäng: 70		Giftkunskap	FV 5
Förflyttning: L13		Hoppa	FV 11
IM: -		Lyssna	FV 6
SM: +2		Spåra	FV 6
		Utrustning:	
		Långspjut, Långbåge, Koger med 18 pilar, 2T6 Silvermynt	

Trastan och Iodine
Ur skogen hörs en vacker kvinnostämma som sjunger en melankolisk sång. Tillskillnad mot vad man kan tro så tillhör inte rösten en nymf utan ingen mindre än prinsessan Iodine, rättmätig tronarvinge till Västra Lorenzien. Hennes far, den galne Kung Leopold, vägrade sin dotter att äkta den tappre riddaren Trastan och som ett svar på detta flydde de unga tu till Haldorskogen för att starta ett gemensamt liv där. Väljer rollpersonerna att undersöka den sköna stämmans härkomst möts de av en väl dold boplats bestående av ett tält med tillhörande eldstad. Runt ett träd står en ståtlig häst bunden och i en bäck kan de skönja den vackra prinsessan Iodine ta sitt morgonbad. Ger de sig tillkänna blir hon rädd och hotar med att hennes man, den tappre riddaren Trastan, snart kommer tillbaka till lägret (vilket han även gör inom 1T6 minuter). Har någon uppträtt hotfullt eller ofredat Iodine går Trastan, ridandes på sin springare Tageleld, skoningslöst till anfall. Uppträder rollpersonerna istället väldigt artigt kan det tänka sig att kärleksparet berättar om sitt öde. De frågar då också om någon sett några soldater ur Kung Leopolds armé på jakt efter dem. Oavsett om rollpersonerna stött på Kung Leopolds soldater innan (se rubriken Kung Leopolds legionärer i kapitel 3) så kommer de att göra det igen, 1T3 timmar efter att de lämnat de älskandes boplats. Då prinsessan Iodine är en mycket förmögen ung dam finns i tältet förutom matlagningsredskap, kläder och filtar, även en penningpung med 256 guldmynt, 18 silvermynt och 7 ädelstenar a' 150 silvermynt/styck.



Riddar Trastan

En före detta riddare ur Kung Leopolds livgarde beredd att offra sitt liv för den vackra prinsessan Iodine. Tapper, stark och stilig som få. Sådan är han; Riddar Trastan. Stor

Styrka	17
Fysik	18
Smidighet	16
Storlek	15
Intelligens	14
Psyke	15
Spiritus	15
Karisma	18

Skadebonus: 1T6
Kroppspoäng: 57
Förflyttning: L15
IM: -3
SM: -2

Vapen:
Slagsvärd, 2T8+2, IM: +4

Attack 1:	FV 16
Attack 2:	FV 12
Parering 1:	FV 16

Färdigheter:

Botanik	FV 8
Dans	FV 16
Första hjälpen	FV 14
Gömma sig	FV 14
Heraldik	FV 13
Jaga	FV 14
Rida	FV 13
Läsa/skriva	FV 14

Utrustning:
Heltäckande nitat läder (förutom på huvudet) RV 4, Slagsvärd, Ekorrskinn, 3 snaror

Kung Leopolds legionärer
På håll hör rollpersonerna galopperande hovslag och möts strax därefter av 6 soldater till häst. Deras utstyrsel påminner om elaka knektar från någon bok av Astrid Lindgren, det vill säga svarta mantlar, stora hjälmar och långa spjut. De stannar upp och presenterar sig som ”Legionärer ur Kung Leopolds armé, enväldig härskare av Västra Lorenzien”. De uppträder överlägset och hotfullt och frågar om rollpersonerna sett prinsessan Iodine och förrädaren Trastan (se rubriken Trastan och Iodine i kapitel 3). Glädjande besked belönas med 1T3 kopparmynt och motsatsen med uttrycket ”Det borde vara lag att hänga landsstrykare i det här landet”, direkt syftat till rollpersonerna. Väljer någon att bemöta dem med uppstudsighet tvekar de inte att lära ut lite vett till ”upprorsmakaren”. De är ju trots allt legionärer ur Kung Leopolds armé.

Legionär

Bufflig soldat som svurit sin kejsare Kung Leopold evig trohet.

Styrka	14
Fysik	10
Smidighet	10
Storlek	13
Intelligens	10
Psyke	11
Spiritus	7
Karisma	7

Skadebonus: 1T3
Kroppspoäng: 45
Förflyttning: L11
IM: +1
SM: -

Vapen:
Långspjut, 2T8, IM: +6

Attack 1:	FV 10
Parering 1:	FV 8

Färdigheter:

Lyssna	FV 7
Rida	FV 10

Utrustning:
Heltäckande nitat läder RV 4, Öppen metallhjälm RV 10, Långspjut, Fältproviant för 10 dagar, 3T6 Silvermynt

Gycklarföljet
Bakom en vägkrök hör rollpersonerna sång och musik. Det är gycklarföljet ”Balduins arvtagare” som färdas genom skogen under en landsomfattande turné. Sällskapet färdas i en delvis täckt vagn dragen av två hästar och utgörs av trubaduren Pangloss, jonglörerna Okvir & Tokvir, magdansöserna Patricia & Yvonne, eldslukaren Kato och de tre människodvärgarna Pablo, Porro och Piff-Puff. De är mycket vänliga och erbjuder rollpersonerna en festlig måltid om de hjälper till att slå upp kvällens läger. Under festen bjuds det på sång, dans och en hel del mjöd. Värt att nämna är att eldslukaren Kato har förhållanden med båda dansöserna och ilsknar lätt till om det dansas för mycket med dem.

Kato

En arg, svartmuskig eldslukare som vigt sitt liv åt gycklarsällskapet ”Balduins arvtagare”. Tycker om kvinnor och ger egenskapen svartsjuka nya dimensioner.

Styrka	16	**Vapen:**	
Fysik	12	Dolk, 1T6+2, IM: +2	
Smidighet	9	Eldsprut, 1T6, IM: +6	
Storlek	14	Attack 1:	FV 9
Intelligens	8	Parering 1:	FV 9
Psyke	13		
Spiritus	6	**Färdigheter:**	
Karisma	11	Hoppa	FV 8
		Klättra	FV 7
		Undre världen	FV 3
		Änterhake	FV 9

Skadebonus: 1T3
Kroppspoäng: 41
Förflyttning: L11
IM: +1
SM: -1

Utrustning:
Kläder, speldosa i plåt, Flaska med lättantändlig vätska, 2T6 Kopparmynt, 1 Guldmynt

Vildsvinens ok
En flock bestående av 7 vildsvin bökar vid väggrenen. När rollpersonerna passerar grymtar de hotfullt, men de anfaller inte. Är någon så dum att han ger dem mat eller dylikt kommer 4 av dem att förfölja rollpersonerna i 1T3 timmar i hopp om att få mer mat. De uppträder burdust och gör små utfall mot eventuella matförråd. Uppstår strid flyr de när någon av dem dödas.

Vildsvin

Styrka	12	**Naturliga vapen:**	
Fysik	9	Betar, FV 9, 1T6+2	
Smidighet	9		
Storlek	10	**Naturligt skydd:**	
Intelligens	3	Skinn RV 1	
Psyke	3		
Spiritus	1	**Färdigheter:**	
Karisma	1	Spåra	FV 10

Skadebonus: -
Kroppspoäng: 15
Förflyttning: L9
IM: +1
SM: +3

Runstenens hemlighet
En av rollpersonerna (den med högst spiritus) får plötsligt syn på en runsten, nästan igenvuxen av en taggig buske. Skär man bort de taggiga grenarna blottas en mystisk runtext som ingen i sällskapet kan tyda. Innebörden med denna runsten och dess hemlighet är så mystisk att inte ens spelledaren (eller spelkonstruktören) vet vad den har för syfte i det här äventyret.



Kapitel 4. Brickor i ett spel

- DÄR EN MYSTISK KONTAKT SKER OCH EN VREDESFULL MAN TALAR MED KLUVEN TUNGA -



Vindskägge tar kontakt

När rollpersonerna når plats A på kartan över Haldorskogen (Karta 3) inträffar något väldigt dramatiskt. Den av rollpersonerna med högst spiritus upplever helt utan förvarning en mystisk känslostorm. Ett växande surr av olika röster, som endast den utsatte uppfattar, blir slutligen så högljutt att denne skrikande faller till marken och svimmar. Under 3T6 minuter befinner sig rollpersonen i djup dvala och är omöjlig att väcka. Övriga medlemmar i sällskapet kan tydligt se att kamraten verkar högst rofylld och tillfreds i sin gåtfulla dvala. Under den mystiska känsloströmmen bör spelledaren föra den utsattes spelare avsides och förtälja följande stycke:

Det är som om både tid och rum upphört att existera. Den trolska grönmustiga skog du och dina vänner nyss befann er i har ersatts av ett vidsträckt ökenlandskap och när du tittar dig omkring finner du dig ensam. Trots avsaknaden av dina kamrater och det plötsliga miljöombytet känner du dig både lugn och trygg. Kanske har du dött och står nu i porten till den andra sidan? Så långt du kan se utgörs det drömlika landskapet av tidlösa sanddyner och du uppryms av en äventyrslust som låter dina ben söka sig mot horisonten. Efter en vandring som lika gärna kunnat vara en minut som en oändlighet tonar en virvlande sandpelare upp framför dig och får dina ben att stanna. Den skoningslösa stormen tvingar dig att blunda och när den slutligen avtar öppnar du sakta ögonen och möts av en man stående på exakt samma plats som den vilda stormpelaren just stod. Han tar till orda:
”Jag är Vindskägge, eremiten ni letar efter. Du får ursäkta mig att jag blev tvungen att kontakta dig på detta bryska vis men jag hade inget annat val och tiden är knapp. Skogens röster har berättat för mig att ödesgudarna valt er som sina redskap. Tillsammans skall vi fördriva denna uråldriga ondska som vaknat till liv.” Han gör en svepande rörelse med staven över landskapet och fortsätter:
”Detta landskap existerar på ett helt annat plan än ditt och mitt och jag har endast tillåtelse att låna det några få ögonblick. Därför måste vi lämna den här karga platsen och återvända till skogens grönska. När du återser dina vänner kommer du att veta var ni skall söka mig och jag kan då berätta hur vi måste gå tillväga för att stoppa denna mörka fiende. Vi ses snart igen.” Efter dessa ord kastas du bryskt tillbaka till den skog du lämnade så abrupt. Det första du möts av är dina vänner som står och tittar på dig. Du förstår att du ligger på marken.

När rollpersonen vaknar till liv igen är denne mycket trött och medtagen. På något mystiskt vis vet denne nu också precis hur de skall finna eremiten. Från platsen de befinner sig på behöver de endast lämna vägen och bege sig rakt västerut in genom skogens grönska. Det är nästan som om eremiten med hjälp av en osynlig hand leder den kontaktade rollpersonen tvärsigenom skogen.

Mötet med Vindskägge

Efter att ha vandrat genom den täta skogen i ungefär en timme kommer rollpersonerna in i en större glänta. De har nått plats B på kartan över Haldorskogen (Karta 3). Bredvid en mörk skogstjärn står en liten timmerstuga som nästan verkar absorberad av skogen. Den är alldeles mossbeklädd och ur taket finns en skorsten där det puttrar ut en hemtrevlig rök. Hela platsen andas mystik.

Med ett knarrande ljud öppnas stugans dörr och en man kommer ut. Mannen, som ser ut att vara mycket gammal, bär en mörk tygkappa och stödjer sig på en knotig stav. Han har långt svart hår, ett vildvuxet skägg och utstrålar ett lugn som talar om stor visdom. Med en kraxande stämma hälsar han rollpersonerna välkomna:

”Välkommen till mitt enkla hem, väl dolt för mänsklig insyn. Jag är Vindskägge, den eremit ni söker efter. Jag har väntat på er.”



Sanningen om Vindskägge

Vad inte rollpersonerna vet är att den välvillige mannen, de just är i färd att höra en lögnfylld berättelse från, egentligen är den onde trollkarlen som plågat Signedal. Stugan han för tillfället låtsas ha som hem hittade han av en slump under en av sina promenader och den visar sig nu tjäna sitt syfte väl. Genom ett lömskt ränkspel där han utger sig för att vara den eremit de söker efter tänker han använda sig av rollpersonerna för att återta ”De Dödas Bok” från den riktige eremiten. Anledningen till att han har möjlighet att genomföra en sådan lömsk kupp är den lojale undersåten i Signedal, gerbanisprästen Tarkan. Denne har i förväg ridit till Haldorskogen för att rapportera till sin herre om rollpersonernas uppdrag och de möjligheter som öppnat sig.

Något som Vindskägge inte ljuger om är sitt namn. Då han genom Tarkan fått veta att ingen i Signedal känner eremitens riktiga namn valde Vindskägge att inte dölja sitt namn då han tycker det är väldigt fint och även har en positiv klang passande hans syften.

Vindskägges egenskapsvärden finns beskrivna i kapitel 7, Attacken mot Stillhetens slott, då det kommer att dröja innan rollpersonerna får en chans att lära honom veta hut.

Vindskägges lögnfyllda berättelse

Efter att Vindskägge presenterat sig för rollpersonerna och försökt bilda sig en uppfattning om vilka de är låter han följande berättelse ta vid:

”Ett löfte jag lade för många år sedan, när jag var ung och dum, har gjort att jag är fysiskt bunden till den här platsen. Det var genom vitnernas ödesstyrda flöden jag lyckades finna er. Skogens röster har berättat för mig att ödesgudarna valt er som sina redskap. Tillsammans skall vi fördriva denna uråldriga ondska som vaknat till liv. Denna ondska som härrör från en bok. En mörk bok styrd av en än mörkare man. Låt mig berätta om detta föremål och dess syndfulla arv.”

Vindskägge låter sin berättelse fortsätta med historien om ”De Dödas Bok” som står att läsa i det första stycket av bakgrunden i äventyrets början. Sedan fortsätter han förtälja sin lögnfyllda berättelse:

”På något sätt har denna mörka bok åter funnit ett nytt offer att fylla med vrede. Jag känner hur dess ondska sakta smyger sig genom skogen och blir starkare för varje soluppgång. Den som använder sig av boken är en ond man, lika fylld av vrede som boken själv. Han kallar sig för Bortak och högt uppe i skogens nordöstra delar har han sin boning. Bortom Rådets bord och genom trädens port skall ni finna boken ni söker och mannen ni måste dräpa.

Inne i mörkrets träd sprider han bokens sjuka ondska. När ni funnit denna vredesfulla bok måste ni föra den tillbaka till mig så att jag kan undersöka vad vi måste göra för att förstöra den. Ty boken är ond och hör inte hemma i denna värld.”

”Skogens röster sänder mig också en varning. Det finns personer i den by ni kom ifrån som inte vill ert uppdrag väl. Sanningarna är dimbeslöjade men jag kan tydligt se att denna by är fylld av mörka hemligheter.”

Om rollpersonerna har några följdfrågor gällande Vindskägges berättelse svarar han i mystiska gåtor eller genom ytterligare lögner för att få rollpersonerna än mer motiverade att dräpa Bortak. Trots att Vindskägge fortfarande har starka band till de vitner ”De Dödas Bok” utstrålar kan han emellertid inte ge en bättre beskrivning av var Bortaks hemvist finns belägen än han gjort i sin annars lögnfulla berättelse.

Innan rollpersonerna ger sig av ber Vindskägge dem att memorera vägen så att de kan hitta tillbaka till hans stuga.



Kapitel 5. Den oskyldiges pris

- DÄR EN GAMMAL MANS HEM SKÄNDAS OCH EN MYSTISK BOK HITTAS -



Porten till Bortak

När rollpersonerna kommer fram till plats F på kartan över Haldorskogen (Karta 3) förstår de vad Vindskägge menade med skogens port. I skogsbrynet har nämligen två jättelika tallar fallit mot varandra och bildar nu en naturlig port in till skogens djupare delar. Trots att platsen andas mystik och rollpersoner med spiritus högre än 15 upplever en tydlig skälvning i kraften finns ingenting annat att göra än att passera genom denna mystikens portal.

Efter några timmars vandring genom tät och ogästvänlig skog når rollpersonerna fram till, vad de tror, den ondskefulle Bortaks hemvist. När spelledaren försatt sig i en spöklik stämning läses följande stycken upp för spelarna:

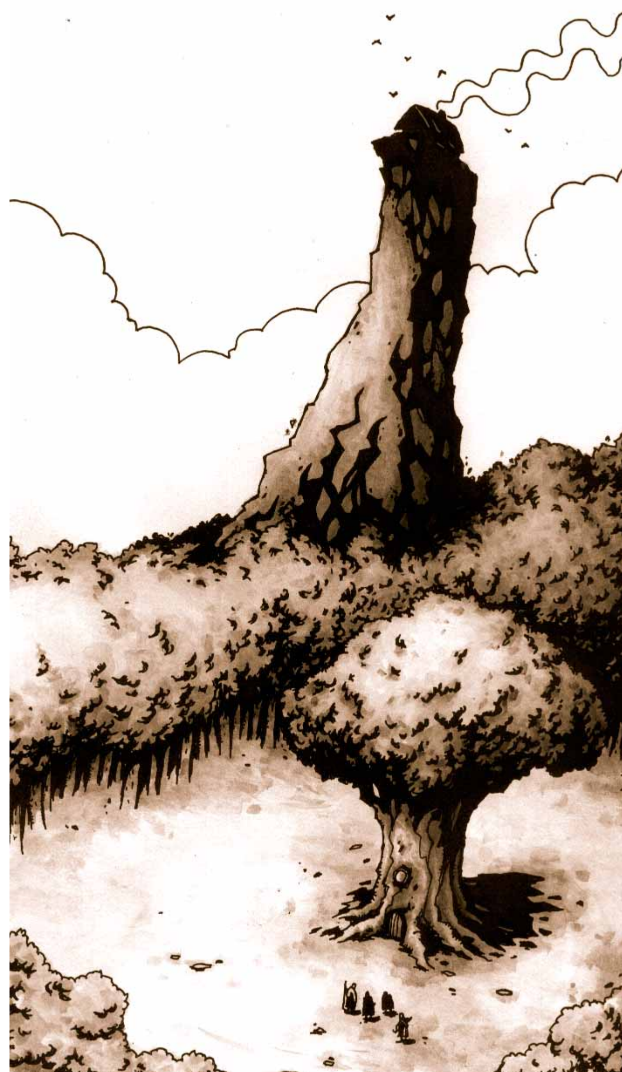
Plötsligt öppnar sig skogen upp framför er och ni befinner er i en dimhöljd glänta där ett mörkt och hotfullt träd tonar upp sig högt mot skyn. Trädet tycks vara lika gammalt som gudarna själva och dess förvridna grenar sprider en högst märkbar obehagskänsla. Efter att ha återfått fattningen efter denna närmast hallucinatoriska uppenbarelse ser ni att i trädets stam dväljs en port. En port som tyder på att dess inre ruvar på mystiska hemligheter.

Trädet är dock inte den enda mystiska skapelsen som uppenbarar sig framför er. Ett hundratal meter bortom gläntan skymtar ni toppen av en hög klippa. Den dimbeslöjade klipptoppen, som är minst lika gåtfull som trädet, har i det närmaste lodräta kanter och tycks vara ett verk av andra krafter än Moder Jords. På toppen av klippan kan ni skymta något som ser ut som en byggnad. Kan något mänskligt bosätta sig på en så gudsförgäten plats?

Detta är Bortaks boplats, plats G på karta 3, och anledningen till att rollpersonerna uppfattar den så hotfull är för att Vindskägge manipulerat deras sinnen till tron att det är här den ”onde” trollkarlen huserar. En person som däremot genom en slump skulle stöta på boplatsen möts av lugna och fridfulla känslor.

Bortak

Bortak är en 195-årig trollkarl som de senaste 100 åren levt ett väldigt tillbakadraget liv. Förutom en strikt diet bestående av torkad gädda kan hans höga ålder förklaras av att hans farfars mor var en alvdrottning i Tibaldriket. Hans uppenbarelse avslöjar dock ingenting om detta släktskap utan han ser ut som vilken gammal man som helst; flintskallig, rynkig, vitskäggad, men trots dessa kännetecken, en förvånansvärd graciös vigör. Bortak bär vanligtvis en brun tygtunika och fårskinnssandaler. I en axelbandsrem hänger också hans tygväska som han aldrig lämnar hemmet utan. Förutom att han är väldigt tillbakadragen, älskar han naturen och alla dess livsformer. Hans särskilda intresse är stenar, som enligt honom både besitter liv och visdom. Detta intresse yttrar sig i en stensamling som dagligen utökas av nya bergarter och mineraler. Känner han sig hotad av onda krafter kan dock hans lugna yttre förvandlas till en vredesfull man beredd att göra vad som helst för att skydda sig själv och sin sfär.



Bortak (mästare)

Styrka	10	**Vapen:**	
Fysik	11	Trästav, 1T8, IM: +2	
Smidighet	14	Attack 1:	FV 16
Storlek	8	Parering 1:	FV 11
Intelligens	14		
Psyke	17	**Färdigheter:**	
Spiritus	52	Botanik	FV 14
Karisma	9	Drogkunskap	FV 19
		Finna dolda t	FV 10
Skadebonus: -		Fiska	FV 13
Kroppspoäng: 48		Första hjälpen	FV 13
Förflyttning: L10		Gömma sig	FV 8
IM: -1		Kunskap magi	FV 12
SM: -4		Läsa/skriva	FV 14
		Mineralogi	FV 19
		Simma	FV 7

Besvärjelser:
Avläsa magi (6), Besätta ryggradsdjur (10), Blindhet (6), Energistråle (6), Finna vatten (2), Fjärrsyn (8), Kamouflage (6), Karta (6), Luftfärd (16), Låga (2), Orientering (4), Orädd (12), Rena (4), Röra sig ljudlöst (6), Sannsyn (12), Språng (2), Spårlös (8), Stiltje (8), Tala med djur (6), Tryckvåg (12) och Varseblivning (6).

Utrustning:
Kläder, Trästav, Nyckel till dörren i jordkällaren (rum 4 på karta 6) i höger sandal, ”Nyckeln till min heliga stensamling ligger bäst under en stinkande häl”, som han brukar säga till sig själv, Tygväska som innehåller följande föremål:

-Dagens skörd av stenar, i form av 3T6, för rollpersonerna, värdelösa kvartsiter.

-En nyckel med ett drakhuvudsemblem som öppnar dörren till trädet (plats 4 på karta 5).

-En liten och bräcklig nyckel som inte ens Bortak vet var den passar. Han hittade den nämligen under en skogspromenad.

-En torkad groda insprängd i en glasamulett som ger bäraren, förutom Bortak, en fruktansvärd otur. Hur denna otur yttrar sig är upp till spelledaren att bestämma.

-3 gröna mystiska växter som läker 1 KP/styck vid förtäring.

-1 röd växt som är direkt giftig och ger 1T3 i skada vid förtäring. Den kan dock kokas och dess spad ger då samma effekt som de gröna växterna.

-En gädda inlindad i euresterblad.

-3 silvermynt och 18 kopparmynt.



Bortaks dygnschema

Beroende på vilken tidpunkt på dygnet rollpersonerna finner Bortaks bostad kan han vara sysselsatt med olika aktiviteter. Då han är en väldigt principfast man är varje dag den andra lik. Han vaknar 7.00 (men ligger och drar sig till kvart över), inmundigar frukost och beger sig ut från trädet 8.00. Efter att noggrant låst sin dörr tillbringar han dagen vid stranden till Sidensjön där han förstrött går omkring och letar stenar, tar sig ett dopp, fiskar och äter några gäddor. 18.30 bryter han upp och går hem. Efter att ha låst dörren går han ned till rum nr 5 där han sorterar dagens stenar fram till 19.30 för att sedan gå upp och tillreda morgondagens middag. Sedan lägger han sig med en god bok och somnar efter några sidor 21.10.

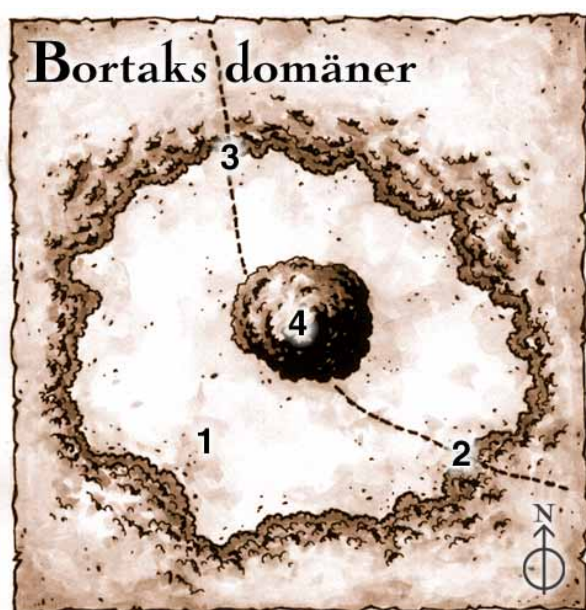
Att nalkas Bortak

Bortak är väl medveten om att Vindskägge kan tänkas försöka återta ”De Dödas Bok” men han vet också att Vindskägge fruktar honom. Därför räknar han med att om Vindskägge försöker stjäla tillbaka boken så kommer han att skicka någon annan. Bortak känner sig dock ganska säker när han är i sin hemmiljö och är därför inte mer uppmärksam än vanligt. Om inte rollpersonerna är alltför högljudda eller fumliga är chansen stor att de, utan upptäckt, kan förfölja Bortak när han är ute och vandrar längs stranden. Han reagerar dock på ljud och hör, även om han är nere vid stranden eller ligger och sover, om någon försöker slå in dörren till trädhuset eller krossa dess fönster. Vid kritiska situationer när rollpersonerna riskerar att upptäckas kan spelledaren låta rollpersonerna slå för färdigheten gömma sig eller smyga för att sedan slå färdigheten finna dolda ting för Bortak. Blir Bortaks differens på färdighetsslaget större än rollpersonernas differens upptäcker Bortak dem.

Hur än Bortak konfronteras med rollpersonerna försöker han först ta reda på om de är utsända av Vindskägge (vilket de ju faktiskt är). Finner han att de är det tar han genast upp ett gerillaliknande krig mot dem. Han försöker i

så stor utsträckning som möjligt använda sig av besvärjelsen kamouflage för att sedan beskjuta fienden med energistrålar och tryckvågor på avstånd. Bortak är inte beredd att slåss till döden för att skydda sitt hem utan flyr om han blir allvarligt skadad. Lyckas rollpersonerna däremot förklara hur situationen ligger till blir han dock vänligare inställd. Detta bör dock vara väldigt svårt, då äventyret blir mer komplext och intressant om rollpersonerna gör sig ovän med Bortak. Man kan nästan tro att han med flit missuppfattar eventuella former av vänligt bemötande och hellre använder sig av våld mot ”inkräktarna”. I slutet av detta kapitel, under rubriken Efter konfrontationen, beskrivs utförligare konsekvenserna av mötet med Bortak.

KARTA 5 Bortaks domäner



1. Gläntan
Mitt i denna naturliga glänta reser sig det mystiska trädet med all sin storhet. Trots att det råder en tjock dimma i gläntan kan rollpersonerna se två stigar som löper vidare in i skogen. En av stigarna tycks leda mot den jättelika klippan och vid den andra står en träskylt där texten ”Sidensjön” finns att läsa.

2. Sidensjön
För att nå Sidensjön (som finns beskriven under rubriken Sidensjön i kapitel 3) måste man vandra ungefär 200 meter från Bortaks boplats efter en smal stig insprängd i den täta urskogen. Den uppmärksamme vandraren märker att stigen kantas av mystiska träfigurer som är upphängda i träden. Figurerna består av korslagda grenar sammanbundna av rötter och för osökt tankarna till primitiva dockleksaker. Allt känns väldigt mystiskt. Den filmintresserade spelaren kommer utan tvekan associera platsen till den överhypade filmen ”Blair Witch Project” och därmed uppleva skogsstigen mycket hotfull.

3. Klippan
Denna mystiska skapelse når man om man följer en av stigarna från gläntan i ungefär 150 meter. Själva klippan är 25 meter hög och av Fantomenklippan-karaktär, det vill säga utrustad med lodräta väggar och i det närmaste omöjlig att bestiga. Det är dock inte meningen att rollpersonerna ska ta sig upp på dess topp genom klättring då det finns en alternativ väg till dess hemligheter som nås genom det mystiska trädet.

4. Trädet
Detta uråldriga träd kan få den tappraste legionär att känna sig betydelselös. Dess tjocka stam, som i det närmaste är svart, och dess gigantiska trädkrona vittnar om naturens oövervinneliga storhet. I dess bark finns både en dörr och ett runt glasfönster insprängt vittnande om att någon bor i dess innandöme. Dörren är normalt lås men kan med en yxa eller dylikt redskap slås sönder (KP: 100). Genom fönstret kan den nyfikne skymta ett litet bostadsrum och räcker inte denna skymt kan det med lätthet krossas. Fönstret är dock så litet att endast personer med storlek mindre än 12 kan klättra in genom det. Vad som finns innanför dess bark kan ses på karta 6.

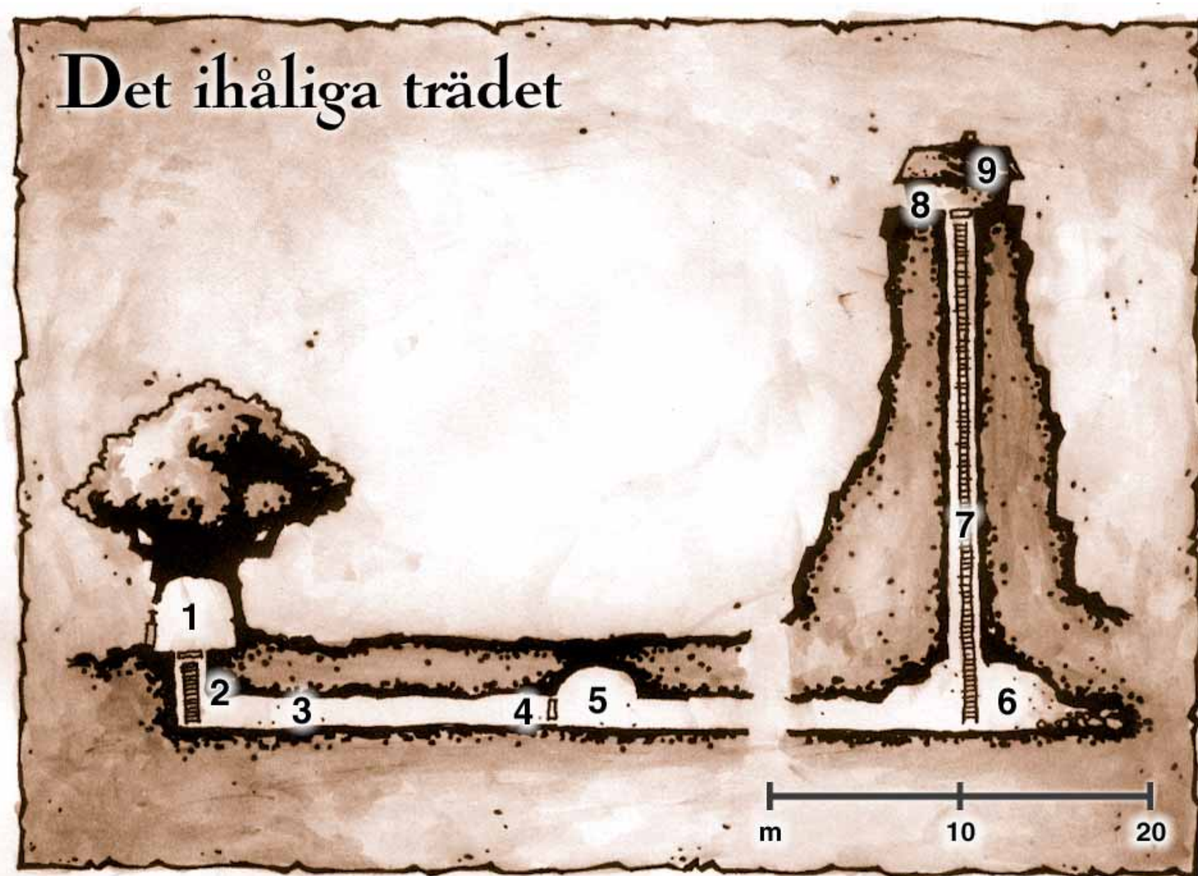
KARTA 6 Det ihåliga trädet

1. Bostadsrummet
Detta är ett cirkulärt rum direkt urholkat ur trädets stam. Rummet är väldigt spartanskt inrett och innehåller endast säng, fiskespön, spis, bokhylla och matsalsbord med tillhörande pinnstol. Golvet och väggarna döljs delvis av olikfärgade mattor med mystiska mönster på. I bokhyllan står ett tjugotal faktaböcker som i huvudsak behandlar bergarter och mineraler. För den magiintresserade finns där också Bortaks formelsamling och tre magiska pergament som innehåller besvärjelserna luftfärd, tala med djur och osynlighet. På bokhyllans nedersta plan ligger tolv nyfångade gäddor inlindade i euresterblad.

Under en av mattorna på golvet finns en mystisk lucka vilket upptäcks med ett lyckat färdighetsslag för Finna dolda ting eller om någon lyfter på mattorna.

2. Schaktet
Under luckan finns en enkel trästege som leder ned i ett 4-meter djupt, mörkt schakt. Schaktets väggar består av hårt packad jord penetrerad av fuktiga trädrötter. Det luktar unket och instängt. Vid schaktets botten finns en oljelampa upphängd på väggen.

3. Tunneln
Likt schaktet består denna tunnels väggar och golv av hårt packad jord. Taket bärs upp av träbalkar utspridda med jämna mellanrum. Vid varje balksektion finns ett stearinljus. Tunneln har tvärsnittsmåtten 1,0 x 1,5 m och är 150 meter lång.



Tunneln grävdes fram av en grupp galna vättar som förpassades från sin hemby för 300 år sedan men Bortak har under årens lopp underhållit och förbättrat den.

4. Den mystiska porten
Ungefär efter 20 meters tunnelvandrande passerar rollpersonerna en robust dörr. Dörren är utsmyckad med ett mönster som, för den oinförstådde, liknar ljusspridande mynt. Känner man Bortak förstår man dock att symbolerna ska föreställa stenar.

Dörren är låst och nyckeln finns, som tidigare nämnts, i Bortaks högra sandal. Självklart blir säkerligen rollpersonerna intresserade av att försöka öppna dörren och har de inte funnit nyckeln kan de försöka dyrka upp den med färdigheten Dyrka lås. Använder man nyckeln som Bortak fann under en skogspromenad går den av och eliminerar möjligheten att dyrka upp låset. Det knappa svängrummet omöjliggör vidare ett försök att slå in den. Försöker någon gräva sig igenom utlöses ett ras som blockerar tunneln. Spelledaren bör här låta spelarna fort bestämma om de, då de ser det annalkande raset, väljer att springa djupare in i gången eller att retirera. Raset är omöjligt att flytta då det bland annat består av stora stenar.

5. Skattkammaren
Till skillnad från ”normala” skattkammare består denna endast av ett litet jordrum med ett stort lager av olikfärgade stenar prydligt uppställda i glasburkar ståendes på gamla trähyllor.

För Bortak är detta himmelriket men för rollpersonerna; en sjuk mans värld.

6. Kupolsalen
Detta är en stor kupolformad jordgrotta där dagsljus (om det är dag vill säga) sipprar ned i rummets mittpunkt från taket. Ljuset belyser en ranglig trästege som leder uppåt till en öppning i taket.

Vid en noggrannare undersökning finner man även en gång som leder vidare från rummet. Gången är dock bara fem meter lång då fortsatt passage har stoppats av ett gammalt ras. Förövrigt är detta ett ras som dödade de galna vättarna för 280 år sedan och lyckas någon med färdigheten Finna dolda ting hittar man benrester av dem.

7. Stegen
Stegen leder efter öppningen i kupolsalen upp i ett schakt motsvarande det första schaktet med skillnaden att det är, om man räknar med höjden i kupolsalen, 30 meter högt och att väggarna utgörs av berggrund. Stegen är förövrigt i mycket sämre kondition och har någon storlek större än 15 måste denne slå 1-2 med 1T6 för att inte stegen skall gå sönder efter 3 meters klättring och personen falla ned och ta 1T6 i skada.

8. Klipplatån
Klättringen slutar i en öppning som för rollpersonerna ut till en klipplatå. Platån är ungefär 15 meter i diameter och här finns endast en liten trästuga med en veranda där en gungstol gungar i vinden.

Detta är toppen av den 25 meter höga klippan som rollpersonerna såg när de anlände till gläntan. Här brukar Bortak sitta och beskåda den vackra utsikten ungefär en gång vart tredje år.

9. Stugan
Detta är en väldigt sparsamt möblerad stuga som endast innehåller lite träbråte, ett bord och en hylla. I hyllan finns tre glasburkar med inlagda bönor (som man blir rejält sjuk om man äter) och en mystisk träkista.

Kistan är låst men kan lätt öppnas med våld om man inte finner dess nyckel dold i en av bönburkarna. I den mystiska träkistan finner rollpersonerna ”De Dödas Bok”.

Har rollpersonerna utlöst raset vid den mystiska porten är egentligen enda möjligheten till återvändo att använda sig av ett långt rep. Har de glömt att köpa ett långt rep kan spelledaren låta dem finna ett bland bråten.



De Dödas Bok
Boken är svart och dess omslag pryds av ett grinande demonansikte. Boken innehåller ondskefulla besvärjelser skrivna på ett uråldrigt språk som rollpersonerna inte ens känner igen och än mindre kan förstå. Endast ett fåtal levande varelser känner till dess hemligheter och hur man bemästrar dess mystiska vrede. Trots dess dolda budskap påverkar den vanliga människor i den form att den som bär med sig boken under en längre tid (minst 3 timmar) börjar uppträda underligt och ondskefullt. Den rollperson som bär boken kan till exempel försöka stjäla någon annan rollpersons pengar eller rent av försöka attackera en av sina kamrater. Som tur är försvinner dock effekten efter en timmes bokfrånvaro. Magiker som inte är av en ondskefull natur, känner tydligt bokens ondska och får tillfälligt sin spiritus halverad vid endast några minuters kontakt med boken. Till skillnad från vad Vindskägge påstod så kan vem som helst förstöra boken. Några svärdshugg eller en lägereld - och dess ondska är ett minne blott. Dess forna beständighet har nämligen försvagats under Bortaks försök att få den att tjäna ljusets makter. Detta yttrar sig vidare i att dess besvärjelser inte är lika kraftfulla längre. Vindskägge kan exempelvis, om han får tillbaka boken, endast använda sig av dess förmåga att skapa oväder.

Efter konfrontationen

Beroende på hur konfrontationen med Bortak gick kan äventyret fortlöpa på olika sätt.

Det mest troliga är att rollpersonerna skadar/dödar Bortak och tar ”De Dödas Bok” för att sedan överlämna den till Vindskägge vilket leder till att kapitel 6 kan användas i sin helhet.

Om rollpersonerna dödar Bortak men misslyckas med att hitta ”De Dödas Bok” alternativt lämnar den; kommer Vindskägge själv att återta boken. Han känner nämligen en skälvning i kraften som tyder på att Bortak dött och vågar sig därmed dit. Om Vindskägge kommer över boken på detta sätt drar han sig tillbaka till sitt slott utan att invänta rollpersonerna vid jägarstugan. Detta fall orsakar händelserna i avsnittet Vindskägges sista hopp i kapitel 6 och kapitlet inleds med avsnittet Bud från borgmästaren.

Om rollpersonerna, mot all förmodan, undviker en blodig konfrontation och blir vänner med Bortak berättar han sanningen om Vindskägge och bokstölden. Han förtäljer i stort sett allt som nämns i bakgrundsavsnittet i början av äventyret. Han berättar att Vindskägge håller till i ett gammalt slott djupt inne i vid en skogssjö och kan med en enkel kartskiss leda rollpersonerna dit. Är rollpersonerna en väldigt oerfaren och usel trupp kan spelledaren låta Bortak följa med för att förgöra Vindskägge. I annat fall vill han inte lämna sitt hem. Hela kapitel 6, förutom avsnittet Bud från borgmästaren föranlett av avsnittet Vindskägges sista hopp, kan hoppas över om rollpersonerna omedelbart föresätter sig för att dräpa Vindskägge. Avser de däremot att gillra en fälla mot Vindskägge med hjälp av den nyvunna informationen och möta honom vid jägarstugan kan kapitel 6 användas i sin helhet.

Väljer rollpersonerna något helt annat tillvägagångssätt än de som presenterats ovan är det upp till spelledaren att med ledning av äventyret och lite sunt omdöme att bedöma den vredesfulle Vindskägges reaktioner och dess konsekvenser för äventyret. Tänk hursomhelst på att Vindskägges vrede är stor, mycket stor.

Kapitel 6. Förvillelser

- DÄR ETT LÖGNFYLLT DUBBELSPEL UPPDAGAS OCH EN UNG KVINNA FÖRSVINNER -



Tillbaka till Vindskägge

När rollpersonerna återvänder till jaktstugan står Vindskägge i dörröppningen och väntar på dem. Han ser lättad ut och välkomnar dem hjärtligt. Med en artig gest bjuder han rollpersonerna att stiga in i stugan där han sedan ber dem att lägga ”De Dödas Bok” på ett litet träaltare. Han säger sig nämligen vilja undersöka vilka krafter som behövs för att förstöra ”denna ondskans bok”.

Om rollpersonerna har ”De Dödas Bok” och lämnar den till Vindskägge sluter han sina ögon och för sakta händerna över boken samtidigt som han mumlar en mystisk ramsa. Efter några minuters ”undersökning” säger han sig veta vad som behövs för att förstöra den mörka skriften. Bokens blad måste kokas i en speciell brygd under tre dagar för att dess uråldriga ondska ska fördrivas. Han säger sig ha nästan alla nödvändiga ingredienser som behövs för att framställa brygden. Det som saknas är en sällsynt typ av grottsvamp. I Valucien har han endast sett den växa i en grotta belägen i Kirbergen. Han ber rollpersonerna att hämta svampen åt honom men tillägger att han gärna skulle ha hämtat den själv om han inte var ”fysiskt bunden till denna plats”. Har rollpersonerna en karta över området (karta 2) kan han peka ut grottan till de norra delarna av Kirbergen, vid Situspasset. Om inte rollpersonerna har någon karta ritar Vindskägge en åt dem som motsvarar ovan nämnda.

Har rollpersonerna förstört ”De Dödas Bok” låtsas han bli förvånad och glad och säger sig inte kunna tro att den var så pass lätt att förgöra. Han tackar i alla fall rollpersonerna för att de stoppat ondskan och hittar sedan på en lämplig lögn för att få i väg dem så att han ostört kan fortsätta med sina lömska planer. Typiska villfarelser kan exempelvis vara ”Ondskan lever fortfarande i Signedal” eller ”Ni måste hämta en helig amulett gömd i Situspasset som gör att min själ kan frigöras från den här platsen”.

Om rollpersonerna anländer till Vindskägge i vetskap om sanningen bakom bokstölden och ämnar dräpa honom kommer de att bli överlistade. Vindskägge har nämligen vidtagit försiktighetsåtgärder i form av en magisk avbild av sig själv. Om någon försöker anfalla Vindskägge kommer personen att stöta sitt vapen genom tomma luften medan den riktige Vindskägge på tryggt håll gömd i en skogsdunge skrattande kan ta till flykt upp till sitt slott. Denna avbild märks också om rollpersonerna exempelvis vill skaka hand med Vindskägge för att tacka honom för hjälpen. Han kommer självklart till varje pris försöka stoppa all form av kroppskontakt för att inte avslöja sin lömskhet.

Situspasset

Om rollpersonerna anammar Vindskägges historia och beger sig till Situspasset för att finna den mystiska grottsvampen kommer de efter en stunds letande att finna den grotta Vindskägge berättade om. Grottan består av en smal gång vilken leder in till ett stort grottrum som är ungefär 50 x 20 meter stort. Det är tyst och kallt och hur mycket rollpersonerna än letar kommer de inte att finna den minsta grottsvamp. Om spelledaren vill att det i alla fall ska ske någon dramatisk händelse i grottan kan något av de slumpmässiga mötena från kapitel 3 användas här. Kanske har den galne kentauren Critario grottan som hemvist eller den kanske rent av används som gömställe för prinsessan Iodine och hennes Riddar Trastan.

Vindskägges sista hopp

Direkt efter att rollpersonerna lämnat Vindskägge tar han telepatisk kontakt med Gerbanisprästen Tarkan. Han beordrar denne att genast kidnappa Alinda och föra henne till Stillhetens slott, Vindskägges egentliga hemvist. Han tror nämligen att Tordvald aldrig kommer ge efter och tänker därför trotsa profetian och gifta sig med borgmästarens dotter utan dennes tillstånd. Trots att spådomen inte riktigt går i uppfyllelse hoppas Vindskägge att bröllopet ändock skall ge honom ökad kunskap inom magins mystiska värld. Vindskägge inväntar inte Tarkan och den kidnappade bruden utan lämnar jägarstugan omedelbart för att fly till sitt slott.

Bud från borgmästaren

När rollpersonerna återvänder till Signedal nås de av en förfärlig nyhet. En andfådd borgmästare Tordvald möter dem och trots att han ser väldigt skakad ut lyckas han samla sig nog mycket för att berätta följande historia:

”Alinda är försvunnen. Någon har kidnappat henne. Både hon och översteprästen Tarkan är som upplösta i vinden. Det var ett av våra tjänstehjon som gjorde upptäckten. Hon var på väg upp till min dotters rum för att kamma hennes hår när hon kände att kall vind blåste ur rummet. Fönstret stod på vid gavel och min dotter, som fått stränga tillsägelser att inte lämna rummet, var spårlöst försvunnen. Det mystiska är att också Tarkan är försvunnen. Vem skulle kunna dra nytta av att kidnappa en tjänare av Gerbanis? För inte kan jag heller tänka mig att det är han som kidnappat henne. Är han, som lidit lika mycket som någon annan i Signedal, verkligen den fiende som terroriserat oss. Det måste vara någon annan. Ni måste hjälpa oss att få ett slut på dessa vansinnesdåd. Jag ber er på mina bara knän; hitta min dotter!”

Om rollpersonerna antar uppdraget faller Tordvald på knä och prisar den allsmäktige Stormes storhet. Är rollpersonerna fräcka nog att kräva ytterligare någon form av ersättning, de har ju faktiskt inte lyckats med det första uppdraget, är Tordvald beredd att offra ännu en tredjedel av byakistorna.

Händelsen behöver inte inträffa när rollpersonerna återvänder till Signedal utan kan egentligen kastas in närhelst spelledaren önskar. Om rollpersonerna exempelvis har hört sanningen om Vindskägge av Bortak och ämnar gå till dennes hemliga slott för att dräpa honom kan budet inträffa på vägen till slottet. Skillnaden är då att det är fyra jägare från byns jaktlag, utsända av Tordvald för att finna rollpersonerna, som berättar den fasansfulla nyheten. Om jägarna tillfrågas kan de mycket väl tänka sig att följa med för att frita Alinda. Deras egenskapsvärden finns beskrivna i avsnittet Hjälp från byborna i detta kapitel.

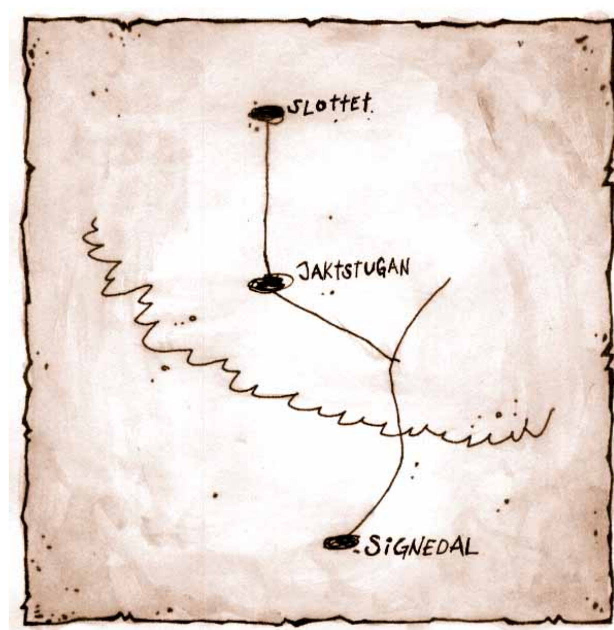
Alindas rum

Kvicktänkta rollpersoner kan säkerligen få för sig att undersöka Alindas rum (hus nr 1 på karta 1) i jakt på ledtrådar om hennes mystiska försvinnande. Om man lyckas få Tordvalds tillåtelse att leta igenom hans dotters rum kommer man i ett smyckeskrin finna några kärleksbrev. Breven innehåller smäktande ord om förbjuden kärlek och längtan. De är alla signerade med initialen J. Alinda har nämligen en förbjuden kärleksaffär med gårdsdrängen Jorn. Avslöjas affären, då Jorn har liknande brev i sitt uthus signerade Alinda, kommer Tordvald genast avskeda den stackars drängen.

Tarkans hus

Då Tarkan också är försvunnen förefaller det naturligt att undersöka dennes bostad (hus nr 7 på karta 1). Dörren är låst men kan enkelt slås in eller huggas sönder. Inne i det spartanskt inredda huset råder exemplarisk ordning. Den som lyckas med färdigheten Finna dolda ting eller uttryckligen säger sig undersöka böckerna i bokhyllan finner en karta dold inne i en bok. I självaste Gerbanis heliga skrift har Tarkan skurit ur ett hålrum där han placerat en enkel kartskiss över vägen till sin herres hemvist (se karta 7). Denna hädiska handling mot den heliga skriften är det slutgiltiga beviset på att Tarkan håller ondskan högre än sin egen tro.

KARTA 7 Vägen till Vindskägge



Jägarstugan

Vid Vindskägges jägarstuga finns också ledtrådar att hitta. Förutom att stugan nu är helt öde avslöjar ett lyckat slag med färdigheten Finna dolda ting ett halsband med ett råttkranium liggandes på stugans jordgolv. De rollpersoner som någon gång mött ett troll vet att detta smycke är en typisk artefakt för denna ras. Vindskägge har nämligen tagit emot information i jaktstugan av ett av sina skogstroll som oförsiktigt råkat glömma halsbandet.

Den som är duktig på att spåra kan följa Vindskägges väg upp till hans slott. Färdvägen är identisk med den som finns utritad på Tarkans karta (karta 7) och för att kunna följa den krävs ett lyckat slag med färdigheten spåra var femte kilometer.

Hjälp från byborna

Att engagera byborna till en räddningsaktion är svårt. De flesta anser sig bara vara enkla bönder som gör större nytta hemma i Signedal. Om rollpersonerna frågar Tordvald om

han kan ordna fram några mannar lyckas han samla ihop fyra ovilliga jägare från byns jaktlag. Männen är näst intill odugliga i strid och kommer med största sannolikhet att stryka med eller fly så fort det börjar osa hett om öronen.

Jägare

Lång och mager bybo som inte är lämpad att ta med till slutuppgörelser mot onda män.

Styrka	12	**Vapen:**	
Fysik	10	Kortbåge, 1T8+1, IM: +2	
Smidighet	8	Dolk, 1T6+2, IM: +2	
Storlek	15	Attack 1:	FV 7
Intelligens	9	Parering 1:	FV 4
Psyke	7		
Spiritus	9	**Färdigheter:**	
Karisma	7	Jaga	FV 14

Skadebonus: 1T3
Kroppspoäng: 33
Förflyttning: L11
IM: +2
SM: +2

Utrustning:
Heltäckande läder RV 2, Kortbåge, Koger med sju pilar, Dolk, 2 snaror, 1T3 Kopparmynt

Hjälp från Bortak

Om rollpersonerna skändat Bortaks hem och han fortfarande är vid liv kan det tänkas att de vill söka upp honom för att be om förlåtelse eller hjälp. De kommer dock inte finna den gamle eremiten då denne tillfälligt begivit sig djupare in i skogen för att söka styrka och visdom. Han återvänder emellertid lagom till kapitel 8, Hjältars fest, för att lägga gammalt groll bakom sig och hålla ett fint tal.



Kapitel 7. Attacken mot Stillhetens slott

- DÄR ETT SLOTTS LUGN BYTS TILL KAOS OCH ETT HÄDISKT BRÖLLOP STOPPAS -



I Vindskägges fotspår

Färden från jägarstugan till Stillhetens slott visar sig bli allt annat än en söndagspromenad. Desto djupare rollpersonerna tränger in i skogen desto hotfullare tycks den bli. Den annars så gröna och frodiga Haldorskogen har plötsligt skiftat karaktär till en svårgenomtränglig och mörk skog där känslan av död och förruttnelse vilar tung i luften. Rollpersonerna lägger också märke till att dunkla moln tornat upp sig på himlen vilket ytterliggare understryker känslan av ondskans närvaro. Om sällskapet använder sig av hästar blir de efter några kilometer tvingade att lämna dem då fortsatt bruk av riddjur är omöjligt på grund av den täta vegetationen.

Vill spelledaren att något mystiskt skall hända under denna färd kan Det gråtande trollbarnet eller Runstenens hemlighet från de slumpmässiga mötena i kapitel 3 med fördel användas i denna del av äventyret.

Om Bortak färdas tillsammans med sällskapet för att förgöra Vindskägge leder han dem istället längs med floden från stenbron (plats C på karta 3) till Stillhetens slott. Förändringen av skogens karaktär är även tydligt märkbar denna färdväg.

Ankomsten till Stillhetens slott

När rollpersonerna når fram till sitt mål, plats I på karta 3, läses följande text upp för spelarna:

”Den täta skogen öppnar plötsligt upp sig till en spegelblank skogssjö. I mitten av sjön finns en mystisk slottsliknande byggnad som ser ut att ha varit dold för mänsklig insyn i hundratals år. Kan det vara i denna borg ni slutligen kommer stå ansikte mot ansikte mot den ondskefulla man som häcklat er? Plötsligt får ni syn på två personer som kommer fram runt en av slottets murar. Det verkar vara två vakter som patrullerar den lilla ön som slottet finns beläget på. De passerar en brygga där två mindre båtar ligger ankrade och under grymtande skratt försvinner de sedan runt slottet igen. Den mörka himlen får vattnet att se svart och ogästvänligt ut och ni börjar ångra att ni lämnade era sängar imorse.”

Slottet lät uppföras av en galen greve för hundratals år sedan. Anledningen till att han valde denna ödsliga plats var hans överdrivna behov av lugn och ro. Greven avled dock innan slottet hann färdigställas och då ingen var intresserad av att överta det lät man det stå kvar som ett isolerat monu-



ment över människans kompromisslösa strävan efter ensamhet. Slottet visade sig dock vara en ypperlig boplats åt Vindskägge och hans anhang då han av en slump fann det under en höstpromenad. Förutom för Vindskägge själv hyser slottet också boplats åt hans trogna följe av skogstroll. De lyder dock inte sin mästare slaviskt utan kan, likt andra skogstroll, uppvisa egenskaper som lättja och egoism.

På slagfältet är de dock utmärkta soldater då de nästintill hellre dör än vänder fienden ryggen. Vidare har de delats in i två olika kategorier, A och B, för att erbjuda spelarna lite variation under de otaliga strider de kommer tvingas genomlida med dessa varelser under denna del av äventyret. För övrig beskrivning; konsultera Jorges bestiarium eller regelboken.

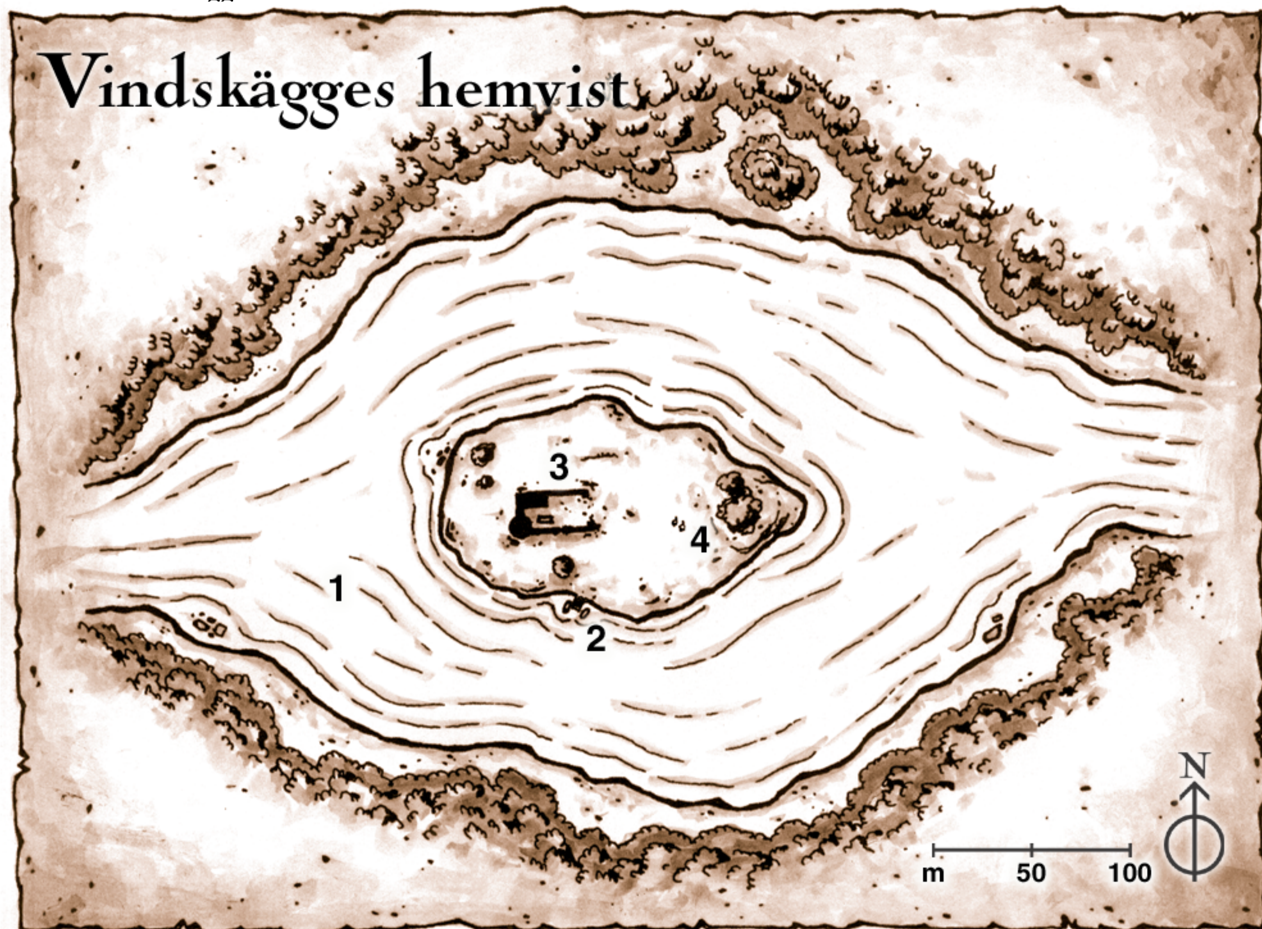
Skogstroll, kategori A

Styrka	10	**Vapen:**	
Fysik	9	Kortspjut, 1T8+1, IM: +4	
Smidighet	6	Attack 1:	FV 7
Storlek	8	Parering 1:	FV 5
Intelligens	10		
Psyke	8	**Färdigheter:**	
Spiritus	6	Gömma sig	FV 12
Karisma	5	Hoppa	FV 12
		Jaga	FV 8
Skadebonus: -		Klättra	FV 14
Kroppspoäng: 28			
Förflyttning: L12		**Utrustning:**	
IM: -3		Kläder, Kortspjut, 2T6	
SM: +2		Kopparmynt	

Skogstroll, kategori B

Styrka	12	**Vapen:**	
Fysik	10	Spikklubba, 2T6, IM: +4	
Smidighet	13	Attack 1:	FV 8
Storlek	8	Parering 1:	FV 6
Intelligens	9		
Psyke	10	**Färdigheter:**	
Spiritus	5	Gömma sig	FV 15
Karisma	3	Hoppa	FV 12
		Jaga	FV 17
Skadebonus: -		Klättra	FV 10
Kroppspoäng: 35			
Förflyttning: L11		**Utrustning:**	
IM: -2		Kläder, Spikklubba, 2T6	
SM: +1		+10 Kopparmynt	

KARTA 8 Vindskägges hemvist



1. Sjön
För att ta sig över till ön måste 150 m kallt vatten korsas. Om ingen av rollpersonerna är simkunnig kan någon av skogens ruttnande träd enkelt fällas för att användas som flotte.

2. Bryggan
Vid strandkanten finns en enkel träbrygga där två små ekor med tillhörande åror ligger angjorda. Dessa båtar används som transportmedel för slottets invånare och rymmer 4 personer per båt.

3. Slottet
Slottet utgörs av stenmurar som är 4 meter höga placerade i en rektangulär form med måtten 75 x 35 m. Muren på slottets östra kortsida hann aldrig bli färdigställd när slottet byggdes vilket innebär att där gapar ett stort hål som fungerar som in- och utgång. Slottets stora port, belägen i den södra muren, används således aldrig och är ordentligt reglad inifrån borggården med grova kättingar. Slottets sydvästra hörn utgörs av ett 10 meter högt torn.

När rollpersonerna närmar sig slottets murar kan de tydligt höra att det pågår någon sorts fest alternativt högljudd middag inne på borggården.

4. Vaktposterna
Dessa vakter är två skogstroll av kategori A som patrullerar slottet i en cirkelformad rörelse. Ett varv tar ungefär tio minuter att gå vilket innebär att eventuella inkräktare ges goda möjligheter att ta sig över sjön osedda. Märker de dock att något mystiskt är i görningen tvekar de inte att på egen hand undersöka vad det är. Om de finner sig hotade av mer än två inkräktare försöker de ta sig in till borggården för att där larma vakterna i festtältet (se 2 på karta 9).

KARTA 9 Stillhetens slott

1. Borggården
Så när som på ett tält och en mindre husbyggnad är borggården förvånansvärt livlös. Från tältet hörs dock grymtande skratt som tydligt visar på motsatsen. Längsmed murarna ligger bråte i form av tunnor, kärror och höstackar utspridda.

2. Festtältet
Detta är ett stort tält, vars innandöme tillfälligt dukats upp för en festmåltid av 6 skogstroll. 4 av trollen är av kategori A och de resterande 2 av kategori B. Med jämna mellanrum lämnar något av trollen långbordet i tältet för att gå ut och urinera eller spy mot närmaste slottsmur. Tältet har endast en ingång från den norra sidan men detta räcker gott och väl för att urinerande troll skall ha god uppsikt över borggården.

Om rollpersonerna inte är väldigt försiktiga när de undersöker borggården och murkrönen är risken stor att någon av festdeltagarna upptäcker dem. Om de upptäcks rusar genast ett av trollen till vakthuset för att där aktivera ett snillrikt larmsystem medan resterande troll skoningslöst går till attack mot inkräktarna.

Vill spelledaren att rollpersonerna skall möta hårt motstånd i denna del av äventyret bör definitivt ett av trollen lyckas ta sig in i vakthuset och där aktivera larmet.

3. Murkrönet
På slottets murar löper ett murkrön som ger en bra överblick över vad som händer både utanför och innanför slottsmurarna. För att ta sig mellan södra och västra murkrönet måste man passera genom en liten avsats i tornet. Murkrönet är också integrerat med taket till vakthuset.

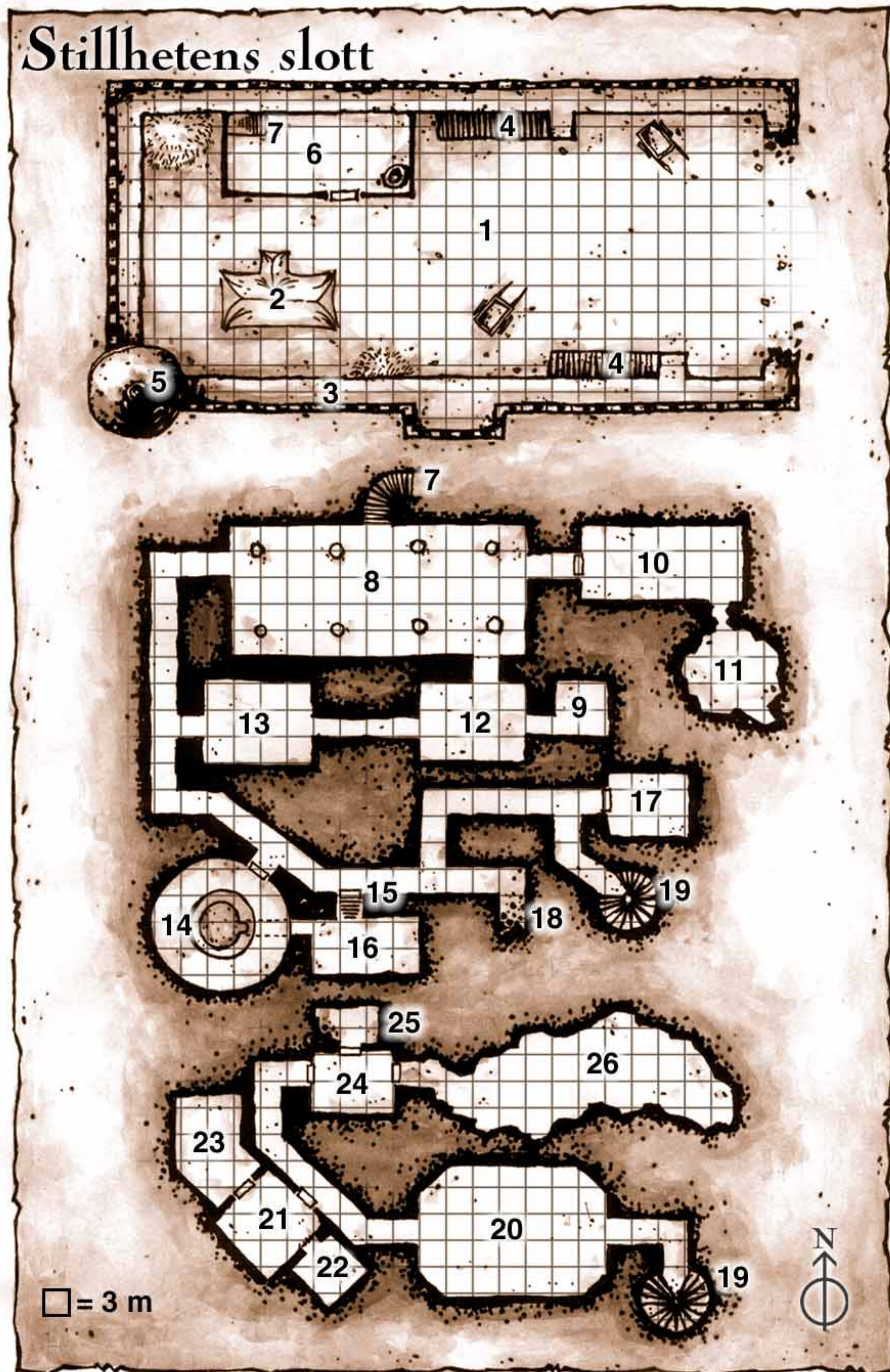
För att ta sig upp till murkrönet kan man antingen välja spiraltrappan i tornet eller någon av de två trapporna från borggården. Vill man välja en något mer ovanlig lösning för att ta sig upp på krönet kan man självklart också borda muren med hjälp av en änterhake och ett rep.

4. Murtrapporna
Dessa stentrappor sammankopplar borggården med murkrönet och används främst då vaktstyrkan snabbt måste ta sig upp till muren. Under normala omständigheter använder man spiraltrappan i tornet.

5. Tornet
Tornets innandöme består egentligen bara av en spiraltrappa som startar nere på borggården för att sedan avbrytas vid en avsats där man ges möjlighet att ta sig ut på södra eller västra murkrönet. Från avsatsen fortsätter trappan uppåt till ett litet utkiksrum där ett troll av kategori A ligger på golvet och sover djupt. Bredvid honom ligger tre urdruckna mjödkrus och han kommer att befinna sig i djup fyllesömn under resterande del av äventyret.

6. Vakthuset
Denna husbyggnad utgörs likt övriga delar av slottet också av sten. Genom en trädörr på husets södra sida kommer man in i ett dammigt rum där bråte är staplat efter väggarna. Från rummet löper en bred trappa ned till katakomberna under slottet.

I ett av rummets hörn finns en gammal stenbrunn där ett svagt ljus kan skönjas på dess botten. Det är denna brunn som utgör slottets larmsystem. Genom att släppa ned en sten eller något annat föremål i brunnen väcks nämligen den sovande vaktstyrkan i rum 10 och de mobiliserar sig omgående till ett bakhåll i rum 8. Är någon rollperson väldigt äventyrlig/trögtänkt och har en storlek mindre än 8 kan denne fira ned sig i den 7 meter djupa brunnen för att där få sig en obehaglig överraskning i form av vaktstyrkan i rum 10.


Stillhetens slott
1
2
3
4
4
5
6
7
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
19
20
21
22
23
24
25
26
N
= 3 m

Allmänt om katakomberna
Denna underjordiska del av slottet utgörs av tunnlar och rum där väggar och golv iklätts noggrant murade stenar. Då greven som lät bygga slottet var mycket lång varierar takhöjden mellan 2 och 6 meter. Med jämna mellanrum hänger facklor på väggarna som på Vindskägges order alltid hålls brinnande. Vissa väggar är också utsmyckade med gigantiska statyer föreställande muskulösa kvinnor och män som med uppåtsträckta armar symboliskt håller upp katakombens tak. Gemensamt för hela komplexet är den fräna stanken av troll som hänger tjock i luften.

7. Ekportens trappa
Denna breda stentrappa leder ned till en gigantisk ekport där de två portklapparna utgörs av grinande demonansikten i sten.

8. Festsalen
Innanför de tjocka ekportarna öppnar sig en jättelik sal för rollpersonerna. Från taket, som bärs upp av åtta jättelika stenpelare, hänger en kristallkrona som kastar mystiska skuggor över de gobelängbeklädda väggarna. En stor eldstad och långa träbord med tillhörande bänkar tyder på att detta är en matsal. Allt är väldigt tyst.

Om larmet har gått befinner sig trollen från rum 10 gömda bland skuggor och pelare. De kommer att göra ett skoningslöst anfall mot rollpersonerna så fort som många som möjligt av dem har en chans att anfalla inkräktarna i ryggen. Då anfallet börjar nås trollen i rum 13 av stridens larm och anländer efter 5 SR för att hjälpa sina kamrater.

9. Matförrådet
Detta är ett mindre rum som används som matförråd. I stora ektunnor förvaras vildsvinskött, mjöd och fisk. Det luktar ruttet och ett tiotal råttor springer omkring på golvet.

10. Sovsalen
I detta långsmala rum finns ett tjugotal sängar och halmbäddar utspridda efter väggarna. Om inte larmet har gått ligger här 12 skogstroll och sover. Är rollpersonerna inte mycket försiktiga när de går in i rummet eller undersöker katakomberna vaknar trollen och gör sig stridsberedda på 2 SR. Åtta av trollen tillhör kategori A och de fyra resterande kategori B. Om larmet har gått befinner sig dessa troll gömda i rum 8 beredda att göra ett lömskt bakhåll.

Den som dristar sig till att undersöka detta rum finner 3T6 kopparmynt, råtthuvudskranier, mjödkrus och lite annat som troll brukar ha undanstoppat i madrasserna.

11. Avträdet
Detta rum är mer likt en naturlig grotta än övriga rum. I bortre delen av rummet rinner en underjordisk vattenström mellan två mindre hål i grottväggarna. Trots att slottet hyser boplats åt troll märks det tydligt att detta rum stinker ännu värre än de övriga.

Rummet används av trollen för kroppsliga uttömningsbehov och vid en noggrannare titt får rollpersonerna det bekräftat i form av högar med avföring och spyor utspridda på de mest otänkbara ställen.

12. Trälköket
Detta är ett förråd som innehåller olika former av matlagningsutrustning. Då varken Vindskägge eller hans troll är särskilt intresserade av att laga mer avancerade maträtter används rummet väldigt sällan. Man nöjer sig vanligtvis med att grilla vildsvinskött över elden i festsalen.

13. Vinkällaren
Här finns två stora trähyllor som vardera bär upp sex liggande tunnor vin. Mellan hyllorna står ett litet bord där 2 troll sitter och spelar tärning. Hela rummet är som upplagt för att ge tärningsspelarna en otrevlig överraskning.

Med en gemensam styrka större än 24 kan en vintunnehylla vältas vilket resulterar i att de två trollen krossas av rullande vintunnor.

Trollen är av kategori A och befinner sig i rum 8 om strid brutit ut där.

14. Arenan
Rollpersonerna kommer in i ett runt rum där enkla träbänkar är uppställda efter väggarna. I mitten av rummet finns en cirkulär arena belägen 3 meter under golvnivå. I arenan, vars golv utgörs av sand och hö, står 3 pålar stadigt nedslagna i marken och dess ingång utgörs av en rostig grind.

Greven var väldigt förtjust i gladiatorspel och roade sig ofta med att låta trälar kämpa för sina liv mot vilda djur. Vindskägge har använt arenan vid ett tillfälle. Han ville nämligen höja moralen bland sina mannar och överraskade dem med en kamp mellan en folkilsk get och en hare. Striden blev ingen succé och arenan har sedan dess stått tom.

15. De dömdas trappa
Detta är en väldigt kort och brant trappa som leder ned mot en mystisk trädörr.

16. Dödens väntrum
Rollpersonerna kommer in i ett rum där gamla vapen och rustningar står uppställda efter väggarna. Allt ser väldigt dammigt och gammalt ut. Bakom en rostig gallerdörr syns ett arenaliknande rum.

I detta rum lät greven de utvalda trälarna vänta innan de kastades in på gladiatorarenan. Vapnen och rustningarna härstammar från denne vansinnige mans tid och är således hundratals år gamla och totalt obrukbara.

17. De hämndlystnas sängkammare
Här finns en stor säng med en vit sänghimmel. Trots att rummet är än mer ingrott av smuts än resten av slottet och tjock spindelväv hänger från taket ser sängen väldigt inbjudande ut. Sängen är nämligen hemsökt av en ond kraft som yttrar sig i att den rollperson i sällskapet som har lägst psyke måste lyckas med ett svårt grundegenskapsslag (-2) för psyke för att stå emot dess lockelser. Lyckas slaget fortsätter sängen att locka personen med näst minst psyke och så vidare till dess alla rollpersoner lyckats med slaget eller någon fastnat i dess våld.

Om någon misslyckas med slaget blir denne förhäxad och lägger sig i ett tranceliknande tillstånd i sängen där tre överjordiskt vackra kvinnor uppenbarar sig. Dessa kvinnor är egentligen spöken av tre trälflickor som den galne greven brukade förlusta sig med i detta rum. Både Vindskägge och hans följe känner till att rummet är hemsökt och besöker det aldrig.

Spökena, som endast kan ses av den förhäxade, är hämndlystna, sliter av kläderna på sitt offer och i en sjuklig akt av förlustelse börjar de suga livskraft ur denne. Varje SR som den mystiska förlustelsen fortsätter förlorar den förhäxade 1 SPI poäng. Personen kan varje SR försöka lämna sängen genom att slå ett lyckat svårt grundegenskapsslag (-2) för psyke. Om någon annan försöker hjälpa den förhäxade ur sängens grepp måste även den lyckas med ett svårt grundegenskapsslag (-2) för psyke för att våga närma sig dess aura av ondska.

Ja, hela rummet är en stor rip-off på filmen ”Bram Stoker´s Dracula” och Meat Loaf´s video ”I would do anything for love (but I won’t do that)”.

18. Raset
Här har taket rasat in och omöjliggör vidare katakombundersökning i denna riktning. Gången ledde förr i tiden till tjänstehjonens kamrar.

19. Underjordens trappa
Denna spiraltrappa leder djupt ned i underjorden och rollpersonerna kan tydligt känna att luften blir tyngre att andas.

20. Mausoleet
Detta är ett enormt rum med en takhöjd på närmare sex meter. Förutom dess storlek häpnas man också över de gigantiska statyerna föreställande muskulösa människor som vrider sina kroppar och ångestfyllda ansikten i sorg. På den bortre kortväggen står en statyfigur som håller upp sina händer i en skålformad ställning. Det verkar som att det finns ett föremål dolt i de jättelika handflatorna.

Statyerna är fem meter höga och för att ta sig upp till det mystiska föremålet i den bortre statyns handflator krävs rep och tillhörande änterhake eller någon form av magi. Lyckas rollpersonerna ta sig upp på statyn finner de en vackert ornamenterad likkista där en samlad styrka större än 22 krävs för att öppna dess lock.

Kistan är dessvärre tom men tanken från grevens sida var att han skulle begravas i detta mausoleum. Då han var så innerligt hatad av sina tjänare lät de vid hans död istället begrava honom i ett träsk och mausoleet vittnar idag endast om det storsinta vansinne som kan drabba excentriska män.

21. Vindskägges arbetsrum
I detta rum finns en bokylla, ett stort skrivbord och en kittel. På väggarna hänger tavlor av mystiska demonliknande varelser som får betraktaren att känna sig iakttagen.

I bokhyllan finns en hel del litteratur för den magiintresserade. Mest rör det sig om klassiska magiböcker som varenda trollkarl med en gnutta självrespekt bör känna till men det finns också en iögonfallande bok med titeln ”Lönnmördaren - ett värdelöst yrkesval”. Boken handlar om det usla livet som lönnmördare och är känd för att vara en raritet bland lärda män. Om det finns någon lärd man i sällskapet vet denne att boken är värderad till 3500 silvermynt. På den översta hyllan står diverse skelettkranier från olika varelser.

På skrivbordet står tre glasflaskor innehållande en färglös vätska prydligt uppradade. Två av flaskorna bär titeln ”Livselixir” medan det på den tredje står ”Kraftelixir”. Dricker man innehållet i en flaska märkt med ”Livselixir” återfås 2T6 KP och dricker man ”Kraftelixiret” återställs 2T6 SPI-poäng. Är rollpersonerna väldigt skadade och spelledaren på gott humör kan man finna fler sådana flaskor i en skrivbordslåda.

Den som lyckas med färdigheten Finna dolda ting hittar en dold dörr bakom bokhyllan som visar sig vara flyttbar. Dörren leder in till rum 22, Vindskägges skattkammare.

22. Vindskägges skattkammare
I detta lilla rum finns endast en vackert ornamenterad kista. Kistan är låst och öppnas med en speciell nyckel som Vindskägge alltid bär med sig. Den som vill kan försöka använda sig av färdigheten Dyrka lås men då med modifikationen +10 på kastet eftersom låset är mycket avancerat.

I kistan finns 3822 silvermynt, 150 guldmynt, 3 kopparmynt, Vindskägges formelsamling och det magiska trolldräparsvärdet ”Idrahin”.

”Idrahin” tillverkades av konungamagikern Rafus som gav det till sin herre kung Assar II att bistå honom i det stora trollkriget som rasade för 300 år sedan. Svärdet ger +3 extra i skada om det används mot troll och Vindskägge brukar använda det vid bestraffningar av lata undersåtar.

23. Vindskägges sovrum
I rummet finns endast en stor säng och ett litet nattduksbord. På nattduksbordet ligger en guldring, värderad till 20 guldmynt, och en skönlitterär bok med titeln ”Träljägarens ed”.

Under sängen ligger en kopparpläterad potta, värderad till 2 silvermynt, om någon är intresserad.

24. Vaktsalen
Här sitter fyra troll och spelar tärning vid ett litet bord. När de får syn på rollpersonerna greppar de genast sina vapen och går skoningslöst till attack. Tre av trollen är av kategori A och det fjärde av kategori B.

När striden har pågått i 3 SR sparkas dörren till rum 25 upp och ut kommer gråtrollet Gnargax. Han låg nämligen och vilade och är nu mycket uppretad över att ha blivit störd. Om någon av rollpersonerna bär vishetssigillet från trollmamman i kapitel 3 kommer Gnargax skoningslöst att ge sig på denne person. Gnargax egenskaper finns beskrivna i rum 25.

Då Vindskägge givit stränga order om att han inte får bli störd under bröllopsceremonin som pågår i rum 26, kämpar trollen hellre för sina liv än att söka sin herres hjälp från det angränsande rummet.

25. Gnargax kammare
Detta är ett väldigt stökigt rum där säng, bråte, spyor, buteljer och kokgrytor ligger slängda i en enda röra.

Gnargax Blothunger

Ett elakt gråtroll som går bärsärk för minsta struntsak. För övrig beskrivning; konsultera Jorges bestiarium eller regelboken.

Styrka	18	**Vapen:**	
Fysik	15	Stridsyxa, 2T6+3, IM: +4	
Smidighet	10	Attack 1:	FV 12
Storlek	20	Parering 1:	FV 8
Intelligens	7		
Psyke	15	**Naturligt skydd:**	
Spiritus	7	Skinn RV 2	
Karisma	3		
		Färdigheter:	
Skadebonus: 1T6		Hoppa	FV 15
Kroppspoäng: 75		Spåra	FV 13
Förflyttning: L15			
IM: +1		**Utrustning:**	
SM: -2		Kläder, öppen metallhjälm RV: 10, 2 Stridsyxor, 4T6 Kopparmynt, 1T6 Silvermynt	

Här bor gråtrollet Gnargax, en förskräcklig varelse som fungerar som en sorts vaktchef över de övriga trollen. Gnargax lider av en speciell hudsjukdom som fått hans ansikte att falla sönder. Han bär därför alltid en hjälm som endast blottar det ruttnande hakpartiet. Vanligtvis tillbringar han större delen av dagarna med att sova och vid de få tillfällen han är vaken brukar han dricka sig redlöst berusad och gå ut i slottet för att misshandla några av sina mannar. Skogstrollen har stor respekt för honom.

26. Vansinnets krypta
Rollpersonerna kommer in i ett gigantiskt grottrum där stora droppstenar hänger från taket. Längst borta i rummet står Vindskägge, Tarkan och Alinda. Tarkan läser högt ur ”De Dödas Bok” och hela scenen påminner om ett makabert bröllop, vilket det ju faktiskt är.

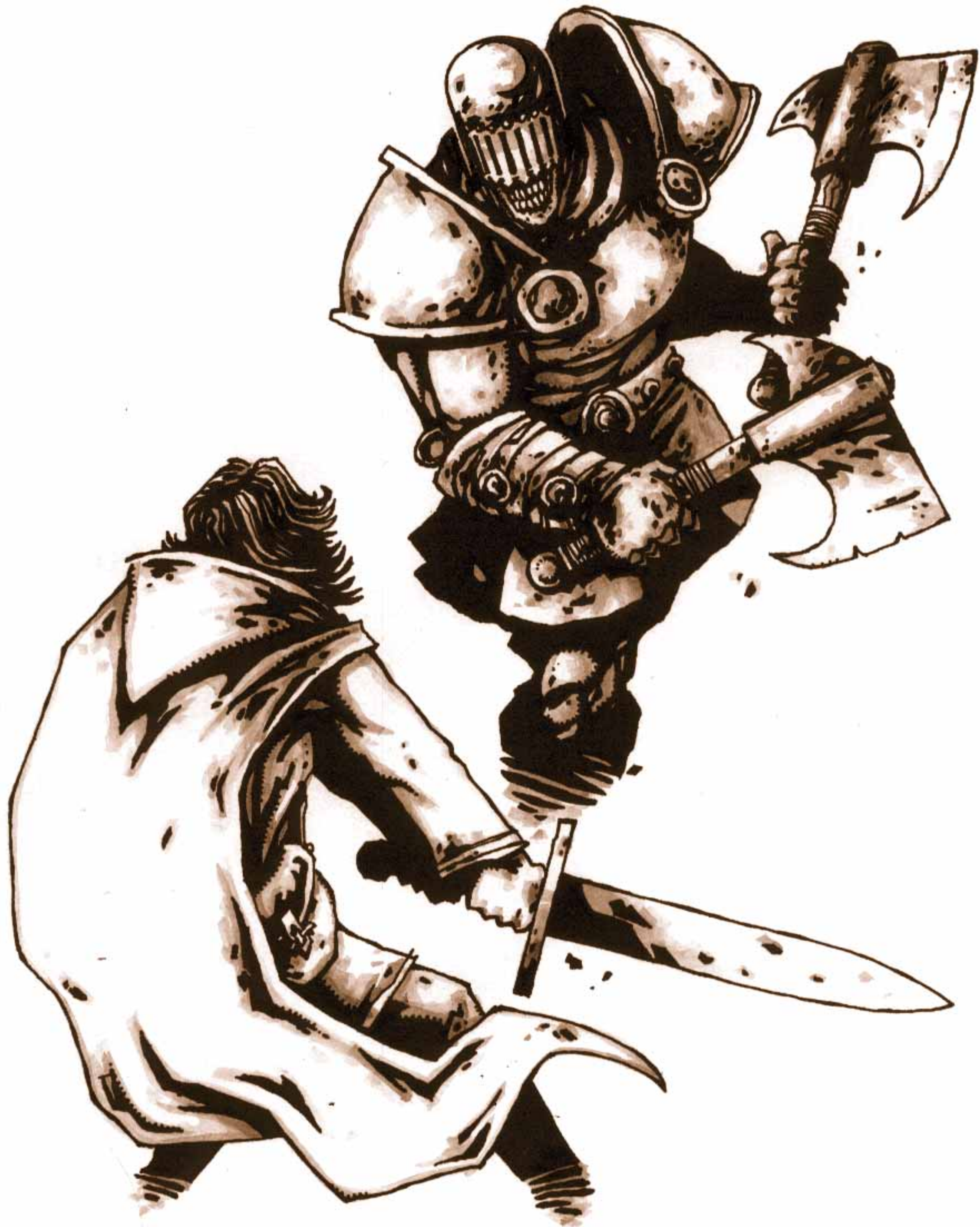
Oavsett om rollpersonerna gömmer sig i skuggorna och låter bröllopsceremonin avslutas kommer Vindskägge inte att bli någon mäktigare magiker. ”De Dödas Bok” har under Bortaks skyddande hand förlorat det mesta av sin forna vrede.

Om rollpersonerna kommer närmare bröllopssällskapet än 20 meter upptäcks de genast av Vindskägge som skrikande kommer att avslöja allt om sin stora plan för dem. Han fortsätter därefter med hot om fasansfulla besvärjelser om de inte genast släpper sina vapen och låter sig tas till fånga.

Om strid utbryter, vilket det med all säkerhet gör, kommer Vindskägge att lägga besvärjelsen Öka på sig själv för att på detta sätt närapå dubbla sin storlek. Då bröllopsceremonin tärt på hans SPI-poäng kommer han inte kunna lägga några fler besvärjelser utan nöjer sig med att under resten av striden stå i ett hörn och skrikande slå med sin trästav enligt klassiskt ”uppgörelse-mot-slutboss-manér”.



Tarkan kommer däremot fegt att dra sig undan striden med sin dolk mot den chockade Alindas struphuvud. Om någon närmar sig honom släpper han i sitt förvirrade sinnestillstånd genast Alinda för att istället attackera den närgångne.



Om Alinda överlever den dramatiska slutuppgörelsen faller hon gråtande i rollpersonen med högst karismas armar och ber denne att ta henne hem. I händelse av att det fortfarande finns troll vid liv i slottet kommer dessa att fly i samma ögonblick deras herre besegras. Vindskägges död förorsakar nämligen en stormvind som inom loppet av några sekunder rusar genom slottets alla rum och skrämmer alla troll till flykt.

Om Bortak deltar i slutuppgörelsen kommer han att smyga iväg från rollpersonerna när Vindskägge har besegrats. Hur de än letar efter honom är han som uppslukad av jorden. Bortak vill nämligen göra en storstilad återkomst bland Signedals befolkning. Denna händelse beskrivs närmare i kapitel 8, Hjältars fest.

Tarkan (utövare)

En gerbanispräst som fått sitt redan trötta sinne förmörkat.

Styrka	13	**Vapen:**	
Fysik	5	Dolk, 1T6+2, IM: +2	
Smidighet	5	Attack 1:	FV 5
Storlek	12	Parering 1:	FV 5
Intelligens	9		
Psyke	15	**Färdigheter:**	
Spiritus	14	Första hjälpen	FV 5
Karisma	8	Historia	FV 9
		Läsa & Skriva	FV 9

Skadebonus: 1T3
Kroppspoäng: 32
Förflyttning: L9
IM: +3
SM: -2

Utrustning:
Kläder, Dolk, 1T6 silvermynt

Böner:
Guds öga, Rena sår, Kraft och mod

Vindskägge (utövare)

En ond gammal magiker besatt av tanken på världsherravälde.

Styrka	12	**Vapen:**	
Fysik	10	Trästav, 1T8, IM: +2	
Smidighet	12	Attack 1:	FV 12
Storlek	15	Parering 1:	FV 7
Intelligens	17		
Psyke	16		
Spiritus	45	**Färdigheter:**	
Karisma	13	Drogkunskap	FV 14
		Kunskap magi	FV 16
		Läsa/skriva	FV 14

Skadebonus: 1T3
Kroppspoäng: 57
Förflyttning: L13
IM: -
SM: -3

Utrustning:
Kläder, Nyckel som öppnar kistan i rum 21, Trästav

Besvärjelser:
Antimagi (20), Avbild (8), Avläsa magi (12), Eldsfär (8), Energistråle (6), Läderhud (6), Markering (8), Sannsyn (12), Telepati (18), Varseblivning (6), Återfinna (3) och Öka (16).

Kapitel 8. Hjältars fest

- DÄR HEROISKA DÅD HYLLAS OCH EN VIS MAN TAR TILL ORDA -



Återkomsten till Signedal

När rollpersonerna återvänder till Signedal, förutsatt att de har Alinda med sig, möts de av en jublande samling bybor. Tordvald omfamnar sin dotter i en kram så innerlig att han nästan kramar livet ur flickebarnet för att sedan tacka ”de tappra hjältarna” för deras bragder. Byborna lyfter upp rollpersonerna på sina axlar och bär dem sjungande ned mot tingshuset där en stor festplats ställts i ordning. Här väntar förutom god mat och dryck också rollpersonernas belöning i en stor kista. Vid festen samlas hela byn till ”hjältarnas” ära. Nåja, inte riktigt hela byn. Byns zardilspelande trubadur Stjärtofix har, som vanligt vid festhögtider, tillfälligt bundits vid ett träd av en av byns åldermän.

Om Alinda däremot omkommit under slutstriden möts de av en nedstämd samling bybor som istället bjuder på sorgeöl nere vid festplatsen. Tordvald tackar dem ändå för deras bragder och vill att de skall deltaga vid måltiden för att minnas hans dotter under denna sorgens kväll.

Har rollpersonerna med sig Tarkan eller Vindskägge som fångar kommer dessa att låsas in i tryggt förvar för att kunna avrättas under nästkommande dagar.

Den Vises återkomst

Mitt under festens stoj och stim rider en mantelbeslöjad man oväntat in på festområdet. Hans svarta springares stegringar och frustande får festligheterna att stanna upp och allas blickar riktas mot den mystiske ryttaren. Med en långsam rörelse drar mannen kåpan från ansiktet och rollpersonerna kan genast se vem det är. Det är Bortak, den gamle eremiten. Han ler mot dem och rider sakta fram.

Om rollpersonerna har dödat Bortak är den syn de möts av den gamle eremitens vålnad som kommit tillbaka till jordelivet för ett sista farväl. Med denna gest vill han visa rollpersonerna att allt är förlåtet och önska de all lycka i framtiden. Utan att ta till orda kommer både Bortak och hans springare att sakta lösas upp mitt framför festdeltagarnas ögon för att för all framtid förpassas till legendernas dimmor. Det sista rollpersonerna ser är hans uppskattande leende.

Om Bortak fortfarande är vid liv anländer han istället till Signedal för att förkunna att han återigen är beredd att rycka ut i godhetens namn när än han så kallas. Vidare vill han lägga eventuell osämja med rollpersonerna bakom sig. Följande textstycke skall då läsas upp:

Den gamle mannen saktar in sin häst och låter sin visa blick spela mellan nyfikna ansikten för att sedan ta till orda:
”Vissa av er känner mig till namn, andra till utseende och de flesta till rykte. Ja, det är jag som är Bortak, den eremit era fäder litade till. Jag har varit självisk och hållit mig borta från världen i alltför många år. Jag trodde inte människosläktet hade plats för såna som jag längre. Ack så fel jag kunde ha ty det är nu ni behöver mig som mest. Låt alla gamla missförstånd vara glömda. Om mörkrets makter nalkas ska jag återigen rycka ut i godhetens tjänst. När ni behöver mig, kalla på mig!”

Bortak drar fram ett svärd som han burit dolt under sin mantel och kastar det på bordet framför borgmästaren. Tordvald lyfter försiktigt upp svärdet och drar det ur dess skida. Med en svepande rörelse låter han det spela genom luften. Plötsligt glimmar dess egg till av ett svagt ljus. Ljuset växer sig allt starkare och formas efter några ögonblick till en vit ljuspelare som med ett dån skjuter upp mot himlen. Det starka ljuset och det öronbedövande dånet tvingar borgmästaren att med darrande händer stoppa tillbaka svärdet i dess skida. När era ögon återhämtat sig från det bländande ljusskenet märker ni att Bortak är borta. Både han själv och hans springare är som uppslukade av jorden. Ett sorl av förvånade röster sprider sig bland festdeltagarna och Tordvald reser sig upp på ett av borden för att lugna ned folkmassan.

”När vi behöver honom skall vi kalla på honom”, skriker han triumferande och håller svärdet mot skyn. Ett jubel av applåder bryter ut bland festdeltagarna. Runt omkring er skålar och skrattar människor men på något sätt känner ni er utanför denna festens glädje. Visst är det era hjältedåd som firas men var ni inte egentligen endast brickor i ett spel? Vems ärenden var det i själva verket ni gick? Och vad var eremitens hemlighet?

Långt borta från festens jubel hör ni en skriande häst.

Äventyrspoäng

Äventyret ”Eremitens hemlighet” är nu avslutat för rollpersonernas del. Men innan spelarna kan packa ihop sina pinaler och lämna sin spelledares unkna lägenhet/studentkorridor ska deras rollpersoner belönas med äventyrspoäng för sina bravader. Poängen fördelas enligt nedanstående tre parametrar:

Äventyrliga parametrar

Dessa poäng delas ut till rollpersonerna beroende på hur de löste olika situationer som uppstod under äventyret. Den totala poängsumman delas sedan med antalet spelare och varje rollperson får en lika stor andel.

Rollpersonerna var snälla mot trollmamman
40 ÄP
Rollpersonerna skyddade Trastan och Iodine från legionärerna
70 ÄP
Rollpersonerna löste runstenens hemlighet
900 ÄP
Rollpersonerna undvek blodig konfrontation med Bortak
100 ÄP
Rollpersonerna förintade Vindskägge
120 ÄP
Rollpersonerna förstörde, alternativt lät någon annan förstöra, ”De Dödas Bok”
160 ÄP
Rollpersonerna räddade Alinda
200 ÄP

Ondskefulla parametrar

Dessa poängavdrag ges beroende på rollpersonernas tendenser till elakheter under äventyret och delas ut individuellt till den rollperson som utförde aktuellt nesligt dåd.

Rollpersonen köpte en träl av Gerschwin Panderkok
15 ÄP
Rollpersonen vanhelgade det gamla stenbordet
30 ÄP
Rollpersonen deltog utan inbjudan i visdomarna i Vishetens annex
30 ÄP
Rollpersonen var utan uppenbar anledning elak mot någon
20 ÄP

Spelarmässiga parametrar

Dessa poäng delas ut till rollpersonerna beroende på hur spelarna agerade under spelmötet och delas ut individuellt till respektive rollperson.

Spelaren uppvisade bra rollspelande
1 (Dåligt)-30 (Bra) ÄP
Spelaren uppvisade god disciplin mot spelledaren
1 (Dåligt)-30 (Bra) ÄP



Vad händer sedan?

För spelledare som vill att rollpersonernas kommande bravader skall knytas ihop med det avslutade äventyret följer här en del uppslag på spännande fortsättningar:

Eremiten visar sig långsintare än man tror. Om rollpersonerna skändade hans hem finns risken att Bortak kräver hämnd. Att deltaga i byns festligheter var bara en ond plan för att förgifta rollpersonerna.

Alinda väljer att rymma med sin älskade Jorn. Tordvald, fylld av vrede, ber rollpersonerna om hjälp att finna dem och en gång för alla avsluta den förbjudna kärleksaffären.

Prinsessan Iodine behöver hjälp att återkräva sin rätt som tronarvinge. Rollpersonerna hyrs in som hennes livvakter då hon inför rådsherrarna i Västra Lorenzien försöker påvisa sin fars sinnesjukdom.

Kentauren Critario lyckas ena och uppvigla de norra kentaurstammarna för en slutgiltig attack mot människosläktet. Rollpersonerna tvingas ta värvning i Valuciens armé för att möta detta hämndlystna hästfolk ute på slagfältet.

Om inte ”De Dödas Bok” förstörs finns risken att någon annan uppslukas av dess vrede och en ny våg av terror inleds.

Gycklarföljet ”Balduins arvtagare” behöver nya artister och rollpersonerna hyrs in. Detta kan bli början till ett fantastiskt äventyr fyllt av trolleritricks, jonglering och eldslukeri. Eller kanske…öh… inte…

Slut.